

Nueva
sección de
Hardware
con las últimas
novedades
para tu PC

Nº 38 • ENERO • 1999
650 ptas.

Computer Gaming

REVIEWS

- King's Quest
Mask of Eternity
- Sanitarium
- Heretic II
- Trespasser
- Quest for
Glory V
- Settlers III
- Baldur's Gate
- Scotland Yard
- Star Wars
Rogue Squadron

TOP SECRETS INTERACTIVOS

- Soluciones
completas para
- Feeble Files
 - Escape O.D.T.

REVIEW

PC Fútbol 7.0
Más completo,
más potente,
más espectacular

Civilization

Call to Power
Érase una vez
el hombre



Editor:
Vicente Robles
Director:

Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina,
Mariano Tortosa, Jose Luis Coto,
L.H. Servicios Informáticos,

Mariano Gómez
Secretaría de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel

Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert

Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:

C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80

Publicidad Madrid:

Teléfono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27

Publicidad Barcelona:

Teléfono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66

Suscripciones:

C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02

Filigración e integración:

MONTAJE Y FILMACIÓN

Impresión: AVENIDA GRAFICA

Depósito legal: M. 38 456 / 1995

ISSN 1135-9323

Distribución España:

DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 417 95 30

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de
COMPUTER GAMING WORLD

se publica por licencia de

Ziff-Davis Publishing Company.

Nueva York, Nueva York.

Los artículos que aparecen en

COMPUTER GAMING WORLD

que fueron publicados originalmente en la edición

estadounidense de COMPUTER GAMING

WORLD son propiedad intelectual de

Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995

Ziff-Davis Publishing Company.

Reservados todos los derechos. Computer Gaming World

es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."
Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicados en la revista.

DIFFUSION CONTROLADA POR OJD



Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y
Director General:

Carlos González Galán

Directora de Administración:

Paloma Álvarez Ortega

Director de Distribución:

Alfonso Estalrich Rodríguez

Director de Marketing:

Manuel Fernández Palencia

Nueva vida

Es posible que en el momento de abrir este número de CGW, y contemplar la portada que se encuentra a la derecha de estas líneas os hayáis sentido un tanto desconcertados. ¿Dos portadas diferentes? ¿Se habrán vuelto majaras estos chicos de CGW? ¿Habrán sufrido un terrible lapsus mental ocasionado por un consumo excesivo de turrón y cava?

Pues no, como suele ocurrir casi siempre, los "grandes enigmas" a menudo se resuelven con sencillas explicaciones, y este caso que nos ocupa no es una excepción a la norma. Imbuidos por el espíritu de las fiestas que vivimos, y contagiados por ese invariable deseo de renovación que le asalta a uno cada vez que comienza un nuevo año, nos hemos decidido a introducir una serie de pequeños pero relevantes cambios en nuestra revista, que comienzan precisamente por el que a primera vista llama más la atención: una nueva cabecera, y un diseño de portada también renovado.

Hemos querido, no obstante, que esta primera revista del 99 sirva un poco de número de transición, y no será por tanto hasta nuestra próxima cita en el quiosco cuando estos cambios se hagan efectivos al cien por cien y os encontraréis ya con una nueva portada presidiendo el número de Febrero de CGW. La nueva cabecera, heredada de nuestros colegas del otro lado del charco –aunque le hemos dado un pequeño toque propio–, pasará a estar también integrada en las diferentes secciones de nuestra publicación.

Otra flamante novedad que ya podéis encontrar en el ejemplar de CGW que tenéis entre las manos viene a paliar lo que –tememos que confesarlo– nosotros mismos hemos considerado nuestra auténtica "asignatura pendiente" durante bastante tiempo. Se trata de la sección de Hardware, en la que a partir de ahora podréis encontrar análisis detallados –pero nada farragosos ni excesivamente técnicos– de las últimas novedades de este mercado; su enfoque, eso sí, está premeditadamente orientado hacia aquellos productos que de una forma u otra resultan interesantes para los usuarios de juegos de ordenador: tarjetas aceleradoras, joysticks, volantes y en general, todo tipo de dispositivos especialmente diseñados para potenciar la experiencia de utilizar las mejores creaciones del software lúdico.

No nos queda sino esperar que todas estas novedades sean de vuestro agrado –os animamos en cualquier caso a expresar vuestra opinión sobre éste y otros temas en la encuesta que incluimos en este número–, y por supuesto deseamos que esta época de fiestas transcurre muy felizmente para todos vosotros, y también que el año 1999 que estrenamos sea próspero y dichoso. Confiamos plenamente en poder acompañaros a lo largo de la cuenta atrás que nos conduce al 2000, y en seguir tratando de informaros y entreteneros.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com

Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

Top Secrets Interactivos: Soluciones completa
para FEEBLE FILES y ESCAPE O.D.T.

COMPUTER

GAMING

WORLD

n°38 • Enero • 1999
650 ptas.

Hardware
¡Nueva sección!

PC Fútbol 7.0
Más completo,
más potente,
más espectacular



EL MES
QUE VIENE,
ESTRENAMOS
NUEVA
IMAGEN

- Reviews**
- King's Quest
Mask of Eternity
 - Sanitarium
 - Heretic II
 - Trespasser
 - Quest for Glory V
 - Settlers III
 - Baldur's Gate
 - Scotland Yard
 - Star Wars
Rogue Squadron

Civilization

Call to Power

Érase una vez el hombre





En portada:

Profundamente renovado, y sin contar con los auspicios del ya legendario Sid Meier, uno de los juegos de estrategia más populares de todos los tiempos vuelve a nuestros ordenadores, en esta ocasión de la mano de Microprose, que adquirió los derechos para darle nueva vida al juego. El resultado es digno de elogio —como podéis comprobar en el reportaje que os ofrecemos— y por ello le hemos escogido como tema central de nuestra portada.

REPORTAJES

Civilization: Call to Power

28

La conquista de las estrellas. Aunque el nacimiento de esta última entrega de la famosa serie, ha nacido bajo los auspicios de una nueva productora, el juego nada ha perdido, sino que ganado en calidades con el cambio. Y es que a veces lo insuperable... se supera.

AVENTURA/ROL

King's Quest: Mask of Eternity

36

Una nueva era. Una renovación casi al ciento por cien en la enésima entrega de la saga más famosa producida por Roberta Williams, nos transporta al mundo de la tridimensionalidad con el único fin de buscar los cinco trozos en que se ha escindido la Máscara de la Eternidad.

Sanitarium

40

Una sana locura. La versión en castellano no saldrá hasta la próxima primavera, pero ¿es que alguien puede esperar cuando lo que está en juego es averiguar la propia identidad y el porqué de las cosas que le suceden? Este desconcertante juego te ayudará.

Baldur's Gate

42

Preliudio de una resurrección. Se trata del inicio en la resurrección de un género que ha tenido buenos, pero escasos productos. El rol ataca con fuerza al PC. Muchas entregas se esperan para el próximo año, y este título ha forzado la reacción en cadena.

Quest for Glory V: Dragon Fire

44

Viaje al centro de la aventura. Reservada para una minoría, la continuación de una saga que parecía extinguida hará las delicias de sus seguidores. Esta circunstancia viene avalada por un trabajo artístico sin tacha y una banda sonora brillante.

ESTRATEGIA

War of the Worlds

46

Marte ataca. El planeta rojo, Marte, siempre ha sido objeto de sospechas en la Tierra. El Dios de la Guerra ha mandado esta vez una plaga al planeta azul. El asteroide que caerá con gran estrépito, es un caballo de Troya sin escúpulos, que intentará adueñarse de nuestro planeta.

Railroad Tycoon II

48

La forja de un imperio. Usar el mundo del ferrocarril para construir el mayor imperio del transporte terrestre, ha sido el sueño cumplido de muchos pioneros en esta industria. Tú, sólo comenzarás con un poco de diner y algunas tierras, pero es que así comenzaron a forjarse muchas grandes fortunas.

Axis & Allies

50

La Segunda Guerra Mundial a nivel estratégico. Este juego de estrategia por turnos o fases, nos permite ponernos al frente de una de las cinco potencias mundiales. Sólo en tus manos quedará la posibilidad de hacer de la Segunda Guerra Mundial un campo de victorias.

Capitalism Plus

52

Más dinero... ¡es la guerra! Un excelente título, que aunque salió hace dos años, no deja de tener las excelencias propias de las cosas bien hechas. Este producto pondrá a tu disposición todos los elementos que el mundo de la empresa es capaz de ofrecer en la vida real. ¡Podrás aprovecharlos!

Skullcaps

54

Unos bichos muy absurdos. Aunque el enfrentamiento entre enanos con mala uva, no sea una constante en el mundo de la estrategia, no es menos cierto que esta situación da mucho juego. Y es que a la hora de conquistar el mundo... ¡no hay concesiones!

Settlers III

56

¿Qué fue antes? Con pocas novedades, pero cada una de ellas de subrayado protagonismo, es evidente que esta secuela ha evolucionado respecto de su predecesora. En ella, egipcios, romanos y asiáticos, llevan a cabo una pugna en la que también tomarán parte los dioses.

Scotland Yard

58

El Ciuedo a lo grande. Uno de los jugadores asume el papel de Mr. X. El resto de las personas que participan, tendrán que dedicarse, como agentes de Scotland Yard, a descubrir y capturar al famoso criminal. Drácula, Frankenstein, o el Hombre Lobo, entre otros, serán las personalidades entre las que elegir la "X".



King's Quest: Mask of Eternity



War of the Worlds



PC Fútbol 7.0

ACCION

Heretic II

60

Vuelve, a casa vuelve... Este parece el mes de los retornos, las entregas y las sagas. Para Heretic, la reencarnación ha sido todo un reto. Casi perfecto, el juego ofrece un aspecto intachable, mucha jugabilidad y la emoción más palpitante.

Excelsive Speed

64

El agujero de gusano. Aunque su brutalidad es inocente, todo vale con tal de ganar en esta alocada carrera de coches. La traición será cotidiana, los ataques a los demás participantes, efímeros pero eficientes. Y es que nada quedará fuera del alcance de la destrucción.

Grand Touring

66

Un pastel con poco azúcar. Sin llegar a ser tanto como parece, pero sí menos de lo que se esperaba, este juego de carreras de coches ofrece sobre todo unos magníficos gráficos. La jugabilidad será otro tema, pero todo es cuestión de acostumbrarse.

Big Race USA ProPinball

68

Genuino sabor americano. A pesar de lo que pueda parecer a primera vista por el título del juego, no es que no se trate de un juego de coches ni de sus carreras, lo que tiene de particular es la forma de disputarlas: ¡A través de un pinball!

Test Drive 5

70

La espiral cuadrada. Es una cruzada contra los imposibles. Un juego en donde el azar muestra su cara más salvaje. Tus esfuerzos servirán de poco, tu razón, de nada... Y es que aquí la suerte, sea buena o mala, jugará un importante papel. ¡Que la Fuerza te acompañe!

Trespasser

72

Una estrella fugaz. Aunque todas las posibilidades estaban a favor del éxito en este juego, lo cierto es que ha sorprendido a todos por su desastrosa realización. Y es que, como ocurriera en algún parque anterior, no ha quedado títere con cabeza.

Rogue Squadron

74

El ocaso de la Alianza. Aunque hayan sido reunidos esta vez los doce mejores pilotos de la Alianza, y al jugador se le permita situarse en la persona de Luke Skywalker, las Fuerzas Imperiales no descansan, y la amenaza de un asalto a gran escala sobre los rebeldes está cada vez más próximo.

Asteroids

76

Acoso espacial. Anunciado como el "no va más" de los juegos en tres dimensiones, la verdad es que la filosofía de este veterano no ha cambiado en absoluto... ni su bidimensionalidad. Sólo los elementos del juego han sido concebidos en 3D sobre un entorno 2D.

DEPORTES

PC Fútbol 7.0

78

¡Quién da más? ¡No señor!, no defraudará a todos los aficionados que han estado esperando con ansiedad este título. La amplia oferta de juego que incluye, no tiene parangón, y sus posibilidades son tan brutales y numerosas, que se hace imprescindible leer el artículo.

Actua Soccer 3

83

El fútbol NO es así. A pesar de incluir una base de datos, que baraja la aplastante cifra de diez mil jugadores de todo el mundo y más de cuatrocientos cincuenta equipos, el juego, sin estar mal, se queda un poco escaso frente a sus competidores más inmediatos.

SIMULACION

Newman Haas Racing

84

Implantaciones en la Fórmula 1. No ha llegado a ser más que otro juego de carreras de coches de la alta competición, pero podríamos situar este producto en una línea de calidades intermedias. El interfaz es sencillo, la jugabilidad alta, pero se hecha de menos el auténtico brío de esas máquinas.

secciones

6 Léeme.bat

En estas fechas siempre proliferan las noticias, los rumores, pero sólo algunas serán confirmadas con productos reales en los meses próximos. Tan sólo se trata del primer acercamiento, pero al menos sabremos que un alto porcentaje de estos embriones serán desarrollados.

8 Interfaz

Si pudiésemos contestar cada mes a todas las cartas pidiendo trucos, que recibimos en nuestra redacción, probablemente no a nosotros cabría ningún otro apartado en la revista. Aún así, alguna debe ser publicada, y puede que esa sea la tuya... u otra con las mismas dudas. ¡Arriesgáte!

13 Zona Alfa

Como ya sabes, esta sección está dedicada a juegos que, aún sin haber alcanzado la madurez, ya se hallan en proceso de producción. Los más lentos tardarán años en salir, pero todos sabemos que se trata más bien de la excepción. En pocos meses podremos admirar estas obras de arte.

17 Zona Beta

El lanzamiento es inminente. Unos a veces son bastante menos de lo que se esperaba. La mayoría cumplen las expectativas creadas alrededor de su nacimiento, y desafortunadamente, sólo un reducido número supera todo lo imaginable.

92 Contenido del CD

Este mes te regalamos Dracula. Es un juego de estrategia muy reciente, una posibilidad de jugar una primicia, poco común en nuestros días. En la página 92 encontrarás las instrucciones de instalación y uso.

98 Top CGW

La lista de los votos en la sección del TOP 50, ha sido elaborada por vosotros mismos. CGW quiere recompensar la valiosa información que nos aportáis y agradecer la creación de este medidor en España. ¿Quizá tu prefiriendo sea el próximo número uno?



Para el mes de enero, un divertido juego de estrategia en tiempo real: DRACULA. Encontrarás sus instrucciones en la página 92



Lego con Infogrames

La multinacional Lego ha firmado un acuerdo de distribución en España con Infogrames. Los tres primeros títulos, ya disponibles, son Lego Creator, Lego Loco y Lego Chess. Lego permite construir cualquier cosa utilizando el set de piezas de la ciudad, que incluye helicópteros, coches, jeeps y todos los elementos necesarios para erigir casas, edificios de todo tipo, calles y demás elementos urbanos. El usuario puede explorar con total libertad en 3D su creación, bien desde la perspectiva de una figura de Lego, bien con una cámara flotante. El producto permite intercambiar entre los modos de construcción y exploración en todo momento.

Lego Loco ofrece la creación de una red ferroviaria con el set de piezas de ferrocarril de Lego, que incluye tres tipos de tren y numerosos vagones de cola, así como variadas piezas de vía. No hay limitación en el número de piezas, y se puede jugar con las agujas de desvío y los elementos típicos de una maqueta de tren. Además, si se dispone de una red o conexión a Internet, se pueden enviar trenes de un ordenador a otro, cargando incluso los vagones con imágenes, textos y sonidos. En cuanto a Lego Chess, utiliza las piezas de los piratas y el salvaje oeste para enseñar a los niños a jugar al ajedrez de una forma divertida y sencilla.

Un juego de película

Edos ha adquirido los derechos de la película Braveheart para crear un juego de estrategia y combate que presentará los mismos hechos del filme. Los personajes se están modelando en 3D imitando a los reales, y se negocia la participación del propio Gibson como consultor. El juego contará con escenas de la película y un entorno completamente 3D que incluirá clima, ciclos solares, vida salvaje, estaciones y todo lo que se podría esperar encontrar en lugares como el del filme. Las batallas serán tan salvajes y multitudinarias como en éste. El encargo está asignado a una compañía escocesa llamada Red Lemon Studios, que al parecer ha logrado reproducir fielmente la atmósfera medieval.

Esto es un infierno

Hammer finalizará en próximas fechas la producción de Hellfire —que nada tiene que ver con la expansión de Diablo—, un arcade con ciertos elementos estratégicos que llevará al jugador por cuatro escenarios distintos, comprendiendo entre todos algo más de una veintena de misiones. El jugador asumirá el control de un helicóptero, a elegir entre ocho modelos, y tendrá que cubrir más de 100 objetos diferentes. El escenario 3D maneja más de 90.000 polígonos, y cuenta con la tecnología tridimensional más completa del mercado.



Novedades Disney

Aprovechando el estreno de Mulan, Disney ha lanzado un libro animado que incluye puzzles, 20 juegos y actividades diversas, cuyo título es Mulan Aventura Interactiva. Con la misma protagonista sale también Disney Print Studio: Mulan, una utilidad para crear e imprimir calendarios, tarjetas, felicitaciones y casi cualquier cosa imaginable. Además, inspirándose en la película A Bug's Life también salen un juego de acción y puzzles y otro estudio de Impresión. También con otro de los protagonistas más famosos de Disney en los últimos tiempos, Aladdin, la compañía comercializa El Reino de las Matemáticas, un juego educativo para los más pequeños. Pero para quien quiera ceñirse únicamente al aspecto lúdico, Disney ha preparado una entretenida compilación de tres juegos de acción y plataformas para todas las edades: El Libro de la Selva, Aladdin y El Rey León.



Entre Unreal y Wolfenstein

Mortyr: Schloss será el primero de una serie de juegos 3D en primera persona creados en colaboración por Mirage y Corwin Studios. Su protagonista, Mortyr es un mercenario del futuro buscado por unos crimenes que no ha cometido. El gobierno le encarga la misión de viajar al pasado, a 1942, para comprobar si son ciertos unos rumores que vinculan a los nazis con una mafia del futuro. Al llegar se une a los aliados, y dos años más tarde, recibe una nueva misión: infiltrarse en una fortaleza nazi. Más de treinta niveles con un aspecto fascinante y todo el apoyo que pueden ofrecer las últimas tecnologías 3D y de sonido, estarán ahí para conseguir la mejor ambientación.



Sobredosis de juegos

Gremlin abre el año 99 con el anuncio de una gran cantidad de títulos. El primero en llegar será Actua Pool, una nueva experiencia para esta compañía que se adentra en el terreno más fuerte de Interplay: el billar. Dentro de la gama deportiva se prepara también Actua Ice Hockey 3, con un entorno 3D totalmente renovado y nuevas opciones. De los creadores de Grand Theft Auto, DMA, Gremlin apostará fuerte por Wild Metal Country, un juego de acción 3D con tanques en un lejano planeta. Por último, la estrategia en sus dos vertientes: turnos con Hogs of War y tiempo real con Tanktics, ambos con un eleva-



Wild Metal Country



do tono humorístico (en el primero los protagonistas son cerdos y en el segundo unos divertidos tanques con aspecto de dibujo animado) y un entorno divertido con movimiento en 360°.

Niños salvajes

Con licencia de la serie de dibujos animados South Park, de Central Comedy, que ha arrasado en Estados Unidos por lo salvaje que es (los Simpson se quedan pequeños a su lado), Acclaim prepara un juego de acción 3D con el mismo título. Los dibujos, lenguaje y hechos del juego son tan bestiales que están indicados para adultos. Sus protagonistas son cuatro niños: Kyle, Stan, Kenny y Cartman. La filosofía de estas criaturitas es brutal, y utilizan armas con aspecto de juguete cuyos resultados son divertidamente devastadores.



La fiebre on-line

Los creadores de Half Life, Valve, preparan el inminente lanzamiento de Team Fortress, un juego de acción 3D exclusivamente para Internet. El jugador seleccionará una determinada clase de personaje y participará en equipo con otras personas. Habrá 9 clases entre las que elegir, cada una con objetivos, armas y métodos diferentes, lo que aumentará considerablemente las posibilidades del juego.



Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Allen Resurrection	
Fox Interactive	05/99
Attack of the Saucermon	
Psygnosis	05/99
Basketball Pro 99	
Sierra Sports	04/99
Beneath	
Activision	05/99
El Planeta de los Simios	
Accolade	11/99
Expert Pool	
Psygnosis	03/99
Flight Unlimited 3	
Looking Glass	06/99
Lemans	
Infogrames	05/99
Lego Racers	
Lego Games	04/99
Need for Speed IV	
Electronic Arts	06/99

Teletipo

En la review de Half Life del mes pasado se indicaba que el juego estaba en inglés y no es así, sale en castellano. Además, el precio publicado no se corresponde con el real, que es de 6.995 pesetas.

Asghan, el juego de Grolier previsto para estas fechas, ha salido en todo el mundo excepto en España. Su lanzamiento se ha visto pospuesto hasta primavera por motivos técnicos.

La escuela de Constructor se llamará Streetwars, y su lanzamiento está previsto para el mes de mayo de este año. Lo distribuirá Infogrames.

Indiana Jones and the Infernal Machine, la primera aventura de acción de LucasArts en 3D, se ha retrasado hasta septiembre.

El lanzamiento de Outcast, uno de los títulos más esperados de Infogrames, ha sido postergado hasta junio.

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 4 JUEGOS REALMS OF THE HAUNTING DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL N° 36 DE CGW SON:

ISABEL CEJUDO ORGUE BARCELONA
 JOSE LEDESMA MACHUCA MARBELLA (MALAGA)
 DIANA RECUERO CARBAJAL VALENCIA
 JUAN JOSE RICO HURTADO BURGOS

LOS GANADORES DE LOS 5 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO REAH PUBLICADO EN EL N° 36 DE CGW SON:

VICTOR GAMIZ MAGAN TOLEDO
 DANIEL CATALAN JIMENEZ FUENLABRADA (MADRID)
 OSCAR ALCARRIA MICOLA HOSPITALES DE LLOBREGAT (BARCELONA)
 CARMEN JULIA REGALADO SANTA URSULA (TENERIFE)
 JOAQUIN COTO HENCHE ALCALA DE HENARES (MADRID)





Estimados amigos: estoy atascado en la pantalla del bosque de Atlantis. No sé qué tengo que cazar ni cómo encontrar a la bestia. Agradezco de antemano vuestra ayuda. Gracias.

Carlos Errondo. Rentería (Guipúzcoa)

Lo único "un tanto especial" que debes hacer en el bosque, será matar un jabalí para recoger su sangre en un recipiente que te dio la vieja bruja y llevársela luego a ella. En el tronco de un árbol encontrarás apoyados un arco y una flecha, en la parte alta del sendero. Baja al arroyo cuando los tengas y mójalos en el agua, cerca de uno de los vados, y practica el tiro en la piedra con la representación animal que encuentres cerca. Después de eso, camina fuera del lugar y espera que aparezca el jabalí. Además de recoger su sangre tendrás que quitarle la argolla que cuelga de su hocico. Si no te da tiempo a hacer las dos cosas antes que desaparezca, vuelve a hablar con la anciana y cuando regreses de nuevo al bosque encontrarás otro jabalí que matar.

Hola amigos. Estoy jugando Monkey Island 2. No sé cómo obtener algo del pelo de Le Chuck para crear el muñeco vudú. ¿Podéis ayudarme?

Ferrán Font. Girona

Entrada en la cocina de la cantina a través de la ventana. Coge el cuchillo y ve al hotel de Largo. Úsalo y corta las ligaduras del caimán. Cuando su dueño salga a buscarlo, entra en la habitación y róbase su peluca.

Hola. Estoy jugando a ToonStruck y no puedo más. Tengo la masa para el pan, el mazo, el guante de goma, el vale del disfraz, pero el lobo no me deja pasar, no sé qué hacer con la ardilla ni el pimiento del bosque, el pulpo no me da vino y en el gimnasio el perro no me hace caso. Gracias por ayudarme.

*Belén Pérez.
Villanueva de Gómez (Ávila)*

En el gimnasio ponle mantequilla al potro para usar el Musclatron. Usa el martillo en el Esfuerzómetro de la sala recreativa y ganarás el vino. Coge también la campana. Dale el vino al lobo que te encuentras en el bosque. Te llevará a su cueva. Vuelca la olla y homea el pan y cuece la mazorca. Coge el pincho y el libro y en la tienda de disfraces cambia el libro por un disfraz.

Estoy jugando Dragon Lore II. Cariachand ha retado a Werner a un duelo final pero no puedo seguir jugando. Nada afecta a Cariachand y mi héroe se está impacientando. ¿Qué arma usamos? ¿Cómo vencer?

Raúl López. Madrid

Suponemos que nos hablas del Torneo de Cenmar. Como sabes hay ocho cetros en la pared junto a las estatuas. Werner tomará el cetro del contrincante con quien quiera batirse e ir a la armería para tomar su equipo. Este proceso se repite después de cada justa. Además debe elegir la montura y la lanza escogiendo un Moroch que pedirá al Pequeño Peter. En cuanto entres en la arena comenzará el lance. En una de las paredes de la arena hay un bálsamo para curarte de las heridas. Puedes tomarlo tres veces. Al tercer combate, Cariachand se enfrentará a Hellyne y Werner debe usar el Cristallyan para salvarla.

Estimados amigos: tengo dos dudas. En The Lure of the Tempest ¿qué debo hacer con el alambique en la casa del mago? ¿Y con la botella que conseguí en la taberna "La Urraca"?

*Gabriel Sanmartín.
La Estrada (Pontevedra)*

En la casa del mago, tendrás que usar la caja encontrada en la forja en el quemador de aceite situado bajo el alambique. La botella vacía de brandy servirá para recoger el brebaje que destile. Antes

que el skroll te descubra deberás beberte el contenido de la botella.

Me cuesta mucho avanzar en el juego MDK y necesitaría algunos trucos del mismo. Gracias.

*Marcelo Alejandro Saiz.
Correo electrónico*

Para activar los trucos en MDK, presiona la tecla F1 previamente. Cada código puede usarse una vez por nivel. Luego teclea las siguientes palabras:

- HEALME para tener vida al máximo.
- BIGGRENADE para obtener granadas con búsqueda.
- ILIKETOLOB para el mortero.
- INEDABIGGUN para un aumento de gatt.
- KILL para suicidarte.
- MAKEMEFULL para la vida.
- TORNADOAWAY para tener más twister.

Estimados amigos, estoy jugando a Riddle of Masterlu y quisiera resolver algunas dudas. ¿Cómo encuentro el laboratorio en el castillo de Danzing?

Milagros Parada. Gijón

La entrada al laboratorio se encuentra oculta por la mesa de billar del castillo. Pulsa el punto de la pared para mover el cuadro y luego abrir la cigarrera, coger un puro, usar el ventilador, la rejilla y la bola de billar en el agujero redondo. Cierra el cuadro con el botón, mira la mesa de billar, úsala y baja por las escaleras al laboratorio.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

**Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid**

**o bien por correo electrónico a:
cgw@zdnnet-es.com**

Microsoft Combat Flight Simulator

Aviones de la II Guerra Mundial con el realismo de Flight Simulator



DUELO EN LAS ALTURAS



Sólo Microsoft Combat Flight Simulator combina el extremo realismo de "Flight Simulator" con la emoción del combate aéreo. Imágenes realistas, modo de juego de combate fácil y aerodinámicas avanzadas. Diseñado con la colaboración de auténticos ases de la II Guerra Mundial, Combat Flight Simulator te permite aprender las características de ocho cazas de combate históricos: Hawker Hurricane MK I, Focke-Wulf Fw 190 A8, Supermarine Spitfire Mark IX, Republic P-47D Thunderbolt, Supermarine Spitfire Mark I, Messerschmitt Bf 109E, Messerschmitt Bf 109G y North American P-51D Mustang. Sobre paisajes realistas -Berlín, Londres y París- o participando en la Batalla de Inglaterra o la Batalla sobre Europa, pilotarás docenas de misiones planteadas con precisión histórica, incluyendo duelos aire-aire con cazas enemigos y bombardeos aire-tierra. ¡Y podrás importar de Internet miles de aviones y tus paisajes preferidos de Microsoft Flight Simulator!



7.990 Ptas.*

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Si deseas más información, llama al teléfono de Atención al Cliente: 902 197 198
ó visita nuestra web www.eu.microsoft.com/games/combatfs/

Microsoft

www.eu.microsoft.com/spain



Maxi Gamer 3D² PCI

Guillemot ha sido el primer fabricante europeo en adherirse a la campaña iniciada por 3DFX Interactive denominada "The Power of 2", una succulenta oferta difícil de rechazar.

El poder de 2

Quien no tenga ya instalada una tarjeta 3DFX en su ordenador, ya no tiene excusa para no hacerlo. El paquete Maxi Gamer 3D² PCI incluye dos tarjetas aceleradoras 3D con el chip Voodoo 2 que se montan en serie sobre la tarjeta gráfica base de cualquier ordenador. La potencia resultante es devastadora, gracias no sólo a la capacidad de dos chips juntos, sino a que además tienen 8 Mb de RAM. La velocidad que alcanza es de 60 imágenes por segundo en títulos como Half Life, utilizando una

resolución de 1024x768.

Por supuesto, estas tarjetas soportan Glide, OpenGL y Direct3D, y aprovechan al máximo las librerías de efectos de 3DFX, aplicando para ello 6 procesadores dedicados exclusivamente a texturas. Todas las funciones 3D existentes están implementadas, de forma que se obtiene el máximo rendimiento en cualquier juego que soporte o exija tarjeta 3D. Lo mejor es que las tarjetas también se pueden utilizar por separado en dos ordenadores dife-

rentes, así que se puede comprar el paquete entre dos y tener cada uno una tarjeta 3D² por un precio más que razonable, además con software y manuales en castellano.



Calificación

Maxi Gamer 3D² PCI

Precio: 33.990

Fabricante: Guillemot

Pros: La relación calidad/prestaciones/precio es de momento insuperable

Contras: La oferta de lanzamiento, que incluía los juegos F1 Racing Simulation e Incoming, ya no existe.

Race Leader Force Feedback

Primero fueron los joystick, y ahora los volantes. El afán de conseguir sensaciones nuevas jugando nos acerca cada vez más a las desconexiones permanentes de la realidad.

El magnífico

Ya te hemos hablado en otras ocasiones de la tecnología Force Feedback, que mediante un motor instalado en un sistema de control aplica fuerzas de diversa intensidad al mismo para que el jugador tenga la sensación deseada en función de la acción que esté realizando en un juego. Especializándola en los juegos de carreras, Guillemot ha creado un volante con pedales que logra transmitir las más poderosas sensaciones de una competición.

Los 10 efectos y 20 funciones del Race Leader Force Feedback consiguen emular la conducción sobre diversos tipos de terreno como hielo, tierra, grava, arena y barro, y también efectos como derrapes, frenazos y golpes. Además, los pedales son más robustos que

en otros volantes y están diseñados para soportar grandes presiones y fuertes impactos, al tiempo que ofrecen una postura cómoda para piernas y pies.

Calificación

Race Leader Force Feedback

Precio: 27.990

Fabricante: Guillemot

Pros: Con iguales prestaciones o superiores en algunos casos, este volante es con diferencia el más barato del mercado con tecnología Force Feedback.

Contras: Se echa de menos un cambio de marchas, imprescindible en un juego de carreras.





Sound Blaster Live!

Están por todas partes

El fabricante por excelencia de tarjetas de sonido se ha desmarcado de sus imitadores con un nuevo hardware que potencia la experiencia de los juegos. La Sound Blaster Live! permite conectar entre dos y cuatro altavoces a sus correspondientes salidas, y la tecnología que llevan implementados sus procesadores, se ocupa de tratar los cuatro canales de forma independiente para obtener un sonido envolvente impresionante. Para demostrarlo, el paquete incluye el juego Unreal: los pasos de los monstruos ya no se escuchan únicamente en dos puntos, sino que ahora los oírás venir por detrás, precisando incluso si proceden de un lado u otro.

Por supuesto esta tarjeta tiene muchas otras prestaciones de calidad profesional para trabajar con los diferentes formatos de sonido como ondas y MIDI, pero centrandose su aplicación en los juegos, hay que destacar la impecable calidad de audio que se obtiene incluso con unos altavoces normales. El sonido envolvente y 3D se produce como por arte de magia gracias al soporte para DirectSound y DirectSound 3D.

A lo más que puede aspirar uno con una tarjeta de sonido convencional, es a escuchar el sonido de los juegos desplazándose de izquierda a derecha y viceversa. Con Sound Blaster Live! se produce un cambio radical.



Calificación

Sound Blaster Live!

Precio: 34.900

Fabricante: Creative Labs

Pros: Cualquier juego se cree en ambientación gracias al sonido envolvente.

Contras: Es un "juguete" un poco caro, a pesar de incluir un juego.



UR Gear

Control "mental"

La inventiva de algunas compañías no deja de sorprender. Este casco, dotado de auriculares para sonido envolvente y un pad de cuatro botones, ofrece la posibilidad de controlar las vistas en los juegos con simples movimientos de cabeza. Por sí mismo no es un sistema de control, y necesita el apoyo de un joystick o un volante. El software que incluye tiene la posibilidad de programar 20 órdenes por voz, de forma que una vez arrancado un juego, se pueda acceder a las funciones asignadas salvando las pulsaciones de teclas.

Los juegos en los que se obtiene el máximo partido de este accesorio son los simuladores de vuelo (nosotros lo hemos probado

con Total Air War, y el resultado es francamente impactante) y de carreras de coches, donde el rápido vistazo en cualquier dirección puede significar la diferencia entre la victoria y la derrota, la vida y la muerte. Si quieres más información o no lo encuentras en tu tienda habitual, puedes llamar al teléfono 902 366 663 indicando la referencia 732.

Combinar el UR Gear con cualquier dispositivo que tenga tecnología Force Feedback, proporcione una experiencia única.

Este accesorio contribuye a aumentar la sensación de integración dentro del juego, permitiendo además aligerar la carga de controles de teclado en muchos juegos.



Calificación

UR Gear

Precio: 19.900

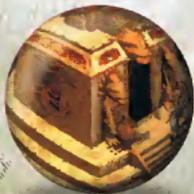
Fabricante: Pininfarina

Pros: El UR Gear facilita enormemente el cambio de vistas en los juegos.

Contras: La programación de funciones es algo tediosa.



SANITARIUM™



"SIEMPRE EXISTIRÁ OTRA REALIDAD
PARA CONVERTIR EN FICCIÓN LA VERDAD
A LA QUE CREÍAMOS HABER LLEGADO"

C. FRY

Teléfono de atención al cliente: 91 393 88 95 - E Mail: erbe@erbe.es

α Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



El hombre y la bestia

La secuela para Interactive Magic prepara para principios de verano ampliará considerablemente la oferta de su predecesor. En Seven Kingdoms los Fryhtans eran una amenaza potencialmente más peligrosa que los otros reinos con los que se competía. El hombre cayó en una era de

oscuridad por culpa de estas bestias, y a pesar de sus luchas internas, los reinos supieron hacerse uno para hacer frente a este enemigo común.

Con el florecimiento de una nueva era en la que cada reino crece desmesuradamente por la incorporación de nuevas tierras y pueblos, también surge de nuevo la sombra de los Fryhtans, que pare-

cecaría, pero al fin y al cabo organizada. Esclavizan y asesinan humanos como parte de sus planes de conquista y destrucción, y su poder crece con cada día que pasa.

El jugador podrá asumir el papel de cualquiera de los bandos en Seven Kingdoms II, así como contratar héroes claramente diferenciados del resto de las unidades. También habrá un generador de campañas aleatorias, cuatro culturas adicionales, más unidades y una

considerable ampliación del factor espionaje, entre otras novedades.

Comparado por algunos con Age of Empires, Seven Kingdoms supuso un hito por la incorporación a la estrategia en tiempo real de algunos elementos del juego de rol.



cen haber desarrollado una sorprendente inteligencia. Ahora crean su propia civilización, de una forma

Mayor detalle

Las estructuras de Seven Kingdoms II tendrán una representación visual mucho más detallada que en Seven Kingdoms, incorporándose nuevos edificios y ampliándose algunas funciones en parte de los antiguos.



Seven Kingdoms II

Editor:
Interactive Magic
Fecha de
lanzamiento:
Junio '99

Machines

Hasta ahora nadie ha logrado con éxito crear un juego tipo **Command & Conquer** con un entorno 3D en tiempo real sin perder muchas cosas por el camino. Esta compañía ha encontrado la fórmula perfecta.

El sueño de Asimov

En un mundo poligonal generado en tiempo real, las máquinas se enfrentan entre sí tras décadas de automodificarse y haber cobrado inteligencia. Robots de todo tipo librarán la guerra definitiva para hacerse con el control de un planeta que hace mucho tiempo, fueron enviados a explorar. Ahora construyen sus propios edificios, se reparan y crean nuevas unidades.

Machines permitirá hacer algunas cosas que su entorno 3D es capaz de ofrecer —impensables en un juego como **Command & Conquer**—, como por ejemplo entrar con las unidades en los edificios para ocultarlas, realizar sabotajes y robar tecnología. Además, su diseño no se limita a imitar el modelo de **Command & Conquer**, sino que lo lleva un poco más lejos con nuevas e interesantes opciones que extreman la diversión y la jugabilidad.

La inteligencia artificial, el comportamiento y posibilidades de las unidades, la utilidad de las estructuras y la existencia de administra-

dores de escudrones a los que asignar órdenes para que se ocupen de que sus subordinados las cumplan, hacen de este juego uno de los más prometedores que hay para este año dentro de este género con entorno 3D.



Devastación metálica

Uno de los ataques más potentes que se puede realizar en **Machines** es con una bomba atómica, cuya detonación desencadena un compendio de efectos visuales y sonoros entre los que destaca este alucinante hongo atómico.



Machines

Editor: Charybdis
Fecha de lanzamiento: Abril '99



Darkstone

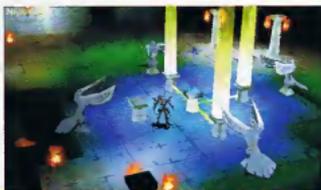
Explorando Hexplora

Draak es el último de un linaje de belicosos dragones, y está decidido a acabar con la humanidad. Dos héroes tendrán que impedirlo, localizando para ello 7 cristales mágicos que les permitirán invocar el Orbe, instrumento fundamental para la destrucción de Draak. Este, por su parte, invocará el Monolito, un artefacto arcano que absorbe la energía vital de la gente y la transfiere al dragón, haciéndole más fuerte a cada momento que pasa. Los héroes no sólo tendrán que localizar los cristales: por el camino se verán acosados por las hordas del mal que Draak ha invocado, lo que les permitirá aumentar en fuerza y destreza, preparándose para la batalla final.

El jugador podrá escoger entre las profesiones de caballero, ladrón, mago y clérigo, decidiendo también si quiere hombre o mujer, y tendrá a su disposición 22 tipos de armas y 32 hechizos diferentes. Cada misión de juego tendrá 32 niveles, y se incluirá un generador de misiones automático, de forma que se asegure la rejugabilidad mediante la selección aleatoria entre miles de misiones diferentes. Casi un centenar de enemigos distintos perseguirán a los protagonistas.



Darkstone será la evolución lógica que debería o debería tener Hexplora, con un entorno 3D que integrará soporte para tarjetas 3Dfx, el libre control de la cámara con



Con la misma filosofía que Hexplora, Darkstone presentará una historia épica a través de un entorno 3D más espectacular que el del juego de Ocean.



niveles de zoom, efectos visuales y una amplia variedad de escenarios distintos, entre los que se cuentan mazmorras, castillos, cavernas, pantanos y aldeas.



Darkstone

Editor: Delphine
Fecha de lanzamiento:
Abril '99

El 20 de Diciembre por fin llega...

www.divgames.com

DIV 2

Y por supuesto, seguiremos demostrando que...

cualquiera puede hacer juegos

¿Cualquiera ?

Ahora con funciones

3D

- Ahora podrás crear juegos en red
- Editor de mundos tridimensionales
- Browsers para todo tipo de ficheros
- Generador automático de sprites
- Rutinas de inteligencia artificial
- Mapeador de niveles para juegos 3D
- Instalador profesional configurable
- Más de 1.000 Bugs solucionados
- Código optimizado para Pentium
- Rutinas para manejo de textos
- Sistema de sonido mejorado
- Compiler más optimizado
- Y un sin fin de funciones



Revista Oficial
DIV GAMES

sólo **4.995** ptas.

De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas
Teléfono distribuidores +34 91 304 06 22 (ext. 137)

(bueno... habrá quien todavía no se aclare)

LA HERRAMIENTA PERFECTA

Un nuevo entorno de desarrollo que ha evolucionado tanto en sencillez de uso como en potencia y capacidad. Y además se han incluido un gran número de herramientas nuevas que harán que DIV 2 y tu imaginación formen un equipo perfecto.

COMPATIBILIDAD 100% DIV 1

Esto versión de DIV 2 mantiene compatibilidad al 100% con la versión anterior y además incluye un gran número de mejoras y aspectos perfeccionados que hacen que disfrutes aún más de los juegos que desarrollas.

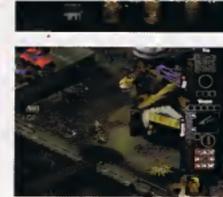


Manual de 348 págs.

Distribución en Argentina • Take Off Multimedia • Pueyrredon 495
Tel / Fax: (1704) 656 8506 • E-Mail: net2land@net2land.com

HAMMER
tecnología

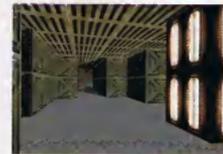
Alfonso Gómez 42, nave 112
28037 Madrid, España
Tel: (81) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97



Juegos comerciales con DIV 2



Editor de sonidos.



Laberintos 3D.



Editor de mapas 3D



Juegos en isométrica.



Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.



Falcon 4.0

El rey de los cielos

Los aficionados a los simuladores tienen que estar de enhorabuena otra vez, pero también los que nunca se han atrevido a intentarlo: Falcon 4.0 puede ser todo lo sencillo o complejo que se quiera gracias a un nuevo diseño que le permitirá adaptarse a las exigencias de un público más amplio.

Las campañas se desarrollan en la Península de Corea, y poseen un sistema dinámico en tiempo real

para generar infinitas misiones, e incluso el siguiente escenario que se juegue depende del resultado del anterior, con lo cual no hay dos campañas iguales. Para los impacientes hay una opción de acción instantánea, y los expertos estrategas tendrán a su disposición todo un apartado táctico que incluye un creador de misiones y planificador de escenarios. Quienes puedan disfrutarla, descubrirán que la opción multijugador es apasionante, como pudo comprobar un grupo de periodistas en Londres hace

unas semanas en una competición internacional.

Como casi siempre, física aviónica y control estarán a la altura esperada, consiguiendo una sólida simulación que se apoya sobre unos escenarios absolutamente espectaculares y realistas. La sensación de estar pilotando realmente un caza de combate moderno estará al alcance de la mano en muy pocas semanas.



No se puede discutir la experiencia de Microprose en el terreno de los simuladores de vuelo, y la demuestran una vez más con éste increíble título.



Falcon 4.0

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein



prepa



15enero1999

F/A-18 KOREA
Edición Especial
FF. AA. Españolas

22enero1999

SHOGO 昇岡
Mobile Armor Division

29enero1999

Grand Touring | Los súper-deportivos más rápidos, los adversarios más inteligentes.

F/A-18 | Pilota el avión más emblemático de las Fuerzas Aéreas Españolas.

Shogo | La revolución de los arcades 3D en primera persona.

Apache-Havoc | 2 simuladores en 1 en el arcade de acción más espectacular de los últimos tiempos.



Arate

ENEMY ENGAGED
APACHE

HAVOC

2.995

PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98 | Tarjeta 3D

5 marzo 1999

100%
TRADUCCIÓN Y DISEÑO
AL CASTELLANO

3D
Requiere Aceleración 3D

dinamic
MULTIMEDIA

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA



Apache-Havoc

Se trata de un pack en simulación de helicópteros cuya particularidad reside en que incorpora dos aparatos para mayor disfrute del usuario.

El dúo dinámico

Con este producto se rompe la línea de continuidad que se ha venido siguiendo en el mercado de juegos para PC: no se nos ofrece un juego sino dos. El usuario podrá optar entre exprimir las posibilidades del simulador del AH-64 Apache Longbow o las del MI-28 Havoc; ofreciendo la reproducción casi exacta de los mandos y el uso de todos los instrumentos de estos aparatos. Podrás volar en simulación o en arcade, con más acción, disfrutando de tres campañas con multitud de misiones por volar, que suman más de 250.000 Km2, los cuales recrean con fidelidad cuatro zonas de las tierras de Cuba, Tailandia y Georgia.

Las misiones pueden desarrollarse con mal tiempo, de no-

che e incluso con niebla, y su apetecible modo multijugador ofrece la posibilidad de jugar como adversarios o cooperando unos con otros. La buena representación de la realidad en combates a baja altura y la posibilidad de permanecer estáticos en el aire, simplemente... esperando, es muy gratificante. En fin: un ruso y un americano. Al menos podrás elegir.



Apache-Havoc

Editor: Empire
Distribuidor:
Dynamic Multimedia

Liath

Aunque el flujo del tiempo no transcurre con normalidad en la ciudad de Azeretus, eso no es lo más extraño que encontrarás allí...

Tres amigos

La trama de este juego se desarrolla a partir de un hecho clave. Criss, Ithena y

Tiche son tres amigos que se conocen desde hace tiempo. Tiche tiene que viajar a Azeretus, y durante mucho tiempo Criss e Ithena no tienen noticias suyas. Aquél ignora que es el causante de la distorsión del tiempo en Azeretus, y Criss e Ithena no sospechan lo difícil que les resultará encontrar la ciudad mágica, ni tampoco que se van a introducir en una retorcida trama a medida que transcurre el tiempo y su odisea.

Liath es una aventura gráfica desarrollada por los creadores de Tunguska, en la que se ha de usar el cursor para interactuar con los

diferentes puntos calientes de cada pantalla. Como sitio distorsionado, los



lugares que aparecen en el juego se representan bajo un halo de surrealismo que no quita mérito a la calidad gráfica con que se presenta este producto. Los movimientos de la cámara y las pers-

pectivas de juego a la hora de visualizar Liath, muestran qué resultados pueden obtenerse cuando se mezclan los tipos de perspectiva usados en juegos como Broken Sword o The Curse of Monkey Island, y Tunguska. Las transiciones entre escenas han sido creadas con tomas de cámara en picado, a fin de obtener un juego que represente un mundo más creíble. Sus puzzles son originales y se complican a medida que el juego avanza.

Liath

Editor: Exortus/Project
2 Interactive
Distribuidor: Erbe



Shogo

Sudor y sangre...

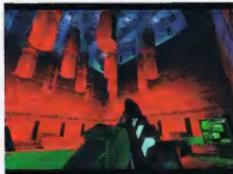
Cuando a uno lo acusan de la desaparición en extrañas circunstancias de su hermano, su novia y su mejor amigo, de nada te sirve ser el comandante de la UCA. Ante la imposibilidad de razonar con quienes te hacen responsable de tal barbaridad, la única opción que te quedará, será ponerte al

mando de un MCAs, uno de los robots más impresionantes -puro estilo manga con algo de Power Rangers- del momento que, con más de diez metros y gran potencia de fuego, es capaz de transformarse en varios modelos de vehículo, encarnando así un arcade tipo doom para ser jugado en primera persona.

Con más de veinte enemigos y armas diferentes para usar, el juego saca todo el partido posi-

ble a la tecnología Direct X en su versión 6 para tarjetas aceleradoras. Su aspecto visual es bastante bueno y la acción sin límites que propone, acapara la atención del jugador, recopilando los tópicos más comunes en este tipo de juegos, circunstancia que no es óbice para que el disfrute de los retos que propone, sea muy gratificante. El gore estará presente en su máxima expresión, y las manchas, lo son de sangre cuando te acercas y las identificas...

La trama gira en torno a tres personas. La acción en torno a una, y tú girarás en torno a Shogo...



Shogo

Editor: Microids
Distribuidor: Dynamic Multimedia

Agresivo, brutal y muy prometedor

Con la promesa de un buen juego a punto de salir al mercado, y la experiencia de Europress en el mundo del motor, esta próxima entrega, se nos antoja al menos apetecible. Para ir abriendo boca, el juego ofrece más de una treintena de circuitos realizados con gráficos fotorrealistas que proporcionan mayor nitidez y credibilidad a la carrera. La veloci-

Rally Championship 99

dad con que se mueven, dota al coche que pilotamos de la capacidad suficiente como para transmitirnos las sensaciones más brutales que pueden experimentarse en la participación en un rally, tanto si jugamos en tercera persona, como si lo hacemos desde dentro de la cabina con una increíble tabla de mandos casi real, reproducida en 3D.

Podrás conducir a través de múltiples rutas, con vehículos que colisionan o se

destrozan en panorámicas de 360 grados con movimientos desconcertantes y muy violentos. ¡Una gozada! Un hiperrealismo que llega a recrear hasta los vaivenes del flujo de agua en el parabrisas, con un comportamiento sorprendente cuando se activan las escobillas del limpia. El juego contempla, "para más INRI" un modo multijugador.

Las ediciones anteriores de este juego ya dejaron el listón bastante alto, pero aun así, su calidad estaba a años luz de la que se nos va a ofrecer ahora.



tena de circuitos realizados con gráficos fotorrealistas que proporcionan mayor nitidez y credibilidad a la carrera. La veloci-

Rally Championship 99
Editor: Magnetic Fields/Europress
Distribuidor: Infogrames



SALIR CON TUS AMIGOS YA NUNCA VOLVERA A SER LO MISMO



III THE SETTLERS III

Más de un millón de fans lo estaban esperando



3 razas (romanos, egipcios y chinos) con características y personalidades diferentes.

Miles de personajes en 3D, cada uno cuidadosamente diseñado y animado.

Más de 150 tipos de personajes.

Más de 30 profesiones diferentes.

Más de 40 tipos diferentes de edificios para cada raza, que pueden verse desde dentro y ser utilizados por los personajes.

Entorno 3D con valles, ríos, océanos, lagos, plantas y animales.

Incontables nuevas opciones estratégicas de combate.

Soporta juego en red e internet.

Más información: www.settlers3.com



www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97





Toyland Racing



Una carrera poco seria, en el sentido menos peyorativo de las palabras. Te ofrece acción, humor y colorido. ¿Qué darás tú a cambio?

¡Diversión asegurada!

Una jugabilidad que hará las delicias de gente de todas las edades, estará acompañada de un sencillo interfaz en esta producción que combina la emoción de las carreras de coches con el divertido mundo del humor. Las competiciones, con gráficos de aspecto visual y calidad desenfadada, se desarrollarán en circuitos que representan conocidas ciudades de nuestro país. Así, podremos admirar lugares perfectamente identificados de Barcelona, Sevilla o Madrid, para competir acto seguido en una pista sobre el Polo Norte.

A medida que vas superando las pruebas que se te imponen, irás siendo recompensado con diferentes carnets de conducir, lo que implicará necesariamente

competir en circuitos de mayor dificultad cada vez. Aún así, existen algunas cifras que considera-

mos interesantes: tres tipos de competición entre las que puedes elegir correr por puntos, contrareloj o para que el último quede fuera. Además existen ocho personajes al estilo de los dibujos animados, cada uno con su propia personalidad. En el mismo PC podrán competir dos jugadores y en red hasta ocho, pudiendo llevar a cabo una serie de prácticas comentadas por el dicharero hero Mr Chatty.



Toyland Racing

Editor: Revistronic
Distribuidor: Dynamic Multimedia

FA/18 Korea Edición Especial F.F.A.A. Españolas

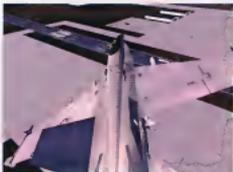
Aprovechando al máximo las prestaciones de las tarjetas 3Dfx, gran realismo y notables prestaciones son notas destacadas del producto.

El avión más avanzado del mundo

Considerado como uno de los aviones más fiables y versátiles de nuestras Fuerzas Armadas, pilotar un FA/18 es el sueño de quienes son y quienes no son pilotos. Con esta edición especial, tendrás la oportunidad de disfrutar de las prestaciones de estos aparatos eligiendo entre los tres modelos de F/18 diferentes con los colores españoles. Es incuestionable que la fidelidad con que los movimientos y respuestas del avión se adaptan a las exigencias de quien lo pilota, han sido calcaadas de los que el avión real exhibe.

En cuanto a los escenarios en donde se lleva a cabo la acción, debes saber que son tres distintos, y que su interpretación de la realidad

que circunda a las misiones que debes superar, es muy alta. Desde los convoyes pesados, hasta el perfil del ataque del avión, todos los elementos incluidos en una misión -hay 28, un curso de vuelo y seis misiones de entrenamiento-, deberán ser controlados por ti, eso si no editas tú mismo el "encargo a realizar" con el editor de misiones que el juego incluye. No obstante lo anterior, Dynamic ofrece dentro de la Web un espacio para misiones creadas por otros usuarios, en donde pueden conectarse al juego hasta cuatro jugadores.



FA/18 Korea Edición Especial F.F.A.A. Españolas

Editor: Empire
Distribuidor: Dynamic Multimedia

EL QUINTO ELEMENTO

Quizás viste la película, quizás te la contaron...

¡¡¡ AHORA VIVELA !!!



Basado en la célebre película de Luc Besson El Quinto Elemento.

Además de las escenas y decorados de la película, descubre criaturas y lugares inéditos en 3D a través de 16 asombrosos niveles de acción.

Lucha contra 25 enemigos imprevisibles.



También disponible en

Alcampo

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Valles (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
<http://www.ubisoft.es>



SIERRA AMPLÍA SU GAMA A PRECIOS INCREÍBLES

SERIE ORO

SierraOriginals



SierraOriginals



SIERRA

Estos precios incluyen el IVA y son precios recomendados.

MUCHO DE SIERRA

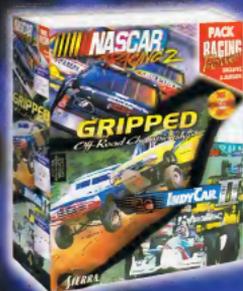
EL REGALO MÁS COMPLETO



UN PACK PARA TODOS
LOS GUSTOS, DONDE
DEPORTE, ESTRATEGIA,
CARRERAS, CREATIVIDAD, ACCIÓN
Y AVENTURA SE REUNEN EN UNA
EDICIÓN MUY ESPECIAL.
LOS GÉNEROS MÁS
APRECIADOS, JUNTOS PARA
QUE NO FALLES ESTAS NAVIDADES.

7.450 pts.

Y MUCHO MÁS...



RACING POWER

Toda la emoción de la velocidad en 3 vertiginosos juegos que te apasionarán.
5.995 pts.



SIERRA SPORTS COLLECTION

El deporte en su estado puro. De regalo un divertido juego de pesca.
3.995 pts.



3-D ULTRA DE LUXE

Los juegos más adictivos de la historia. Entretenimiento renderizado en 3-D.
3.995 pts.



PACK FANTÁSTICO

Vive 2 grandes aventuras con personajes en imagen real.
4.975 pts.

Estos precios incluyen el IVA y sus precios recomendados.

Avda. de Burgos, 9-1º of. 2. Madrid 28036
Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37
<http://www.colstel.es>



COKTEL EDUCATIVE



Que Activision
comprara los
derechos de
Civilization para
hacer una nueva
entrega del
popular juego fue
una sorpresa.
Que además tuviese
un aspecto mucho
mejor que los dos
juegos anteriores
y todas sus
expansiones, un
auténtico lujo.



La conquista de las estrellas

CIVILIZATION

Call to Power

Los seguidores del Civilization de Sid Meier podrían quedar decepcionados al saber que este diseñador no ha tenido nada que ver con este juego, pero no hay más que verlo, probarlo y profundizar un poco en él durante su desarrollo, para comprobar que el espíritu de la serie sigue ahí, aunque con más fuerza y vida que nunca.

La historia de Civilization se remonta ocho años atrás, cuando Microprose lanzó el primer juego de la serie creado por Sid Meier. Ambos, compañía y diseñador, lograron un gran prestigio y unas ventas que fueron mucho más allá de lo que habían esperado. Un juego de estrategia por turnos, en disquetes. A partir de ese momento, Meier se convirtió en un gurú de esta industria e hizo algunos otros juegos de inferior calidad y difusión, y prestó su nombre a Civilization II. Microprose por su parte se dedicó y se dedica a explotar esta gallina de los huevos de oro todo lo que puede y más, con nuevas expansiones y cualquier cosa que se les pasa por la cabeza, incluyendo una edición multijugador que está en desarrollo.

Sin embargo todas estas ampliaciones se han hecho utilizando el mismo programa base, cosa que Activision decidió no hacer al comprar los derechos del nombre. Call to Power está programado desde cero, teniendo en cuenta desde el principio la opción multijugador, de forma que todo funcione correctamente. Y desde luego, no se trata de una simple variación más de Civilization o Civilization II como las de Microprose, sino de un nuevo juego que tiene todo lo que le faltaba a ambas ediciones del programa de Sid Meier con numerosas adiciones que lo convertirán en el mejor Civilization de todos los que se han hecho, superando incluso al propio Meier en cuanto a diseño y control.

OBRAS PÚBLICAS

Una de las principales novedades, muy de agradecer por cierto, será el interfaz y todos sus aspectos, mucho más fácil y cómodo que en los otros Civilization. Cambiar la producción de una ciudad, la explotación de sus recursos, construir carreteras, establecer la dedicación de los habitantes de una ciudad, y en conjunto, toda la microgestión, serán infinitamente más fáciles y cómodos de realizar mediante un sencillo sistema de menús.

Muchas de estas tareas se llevarán a cabo de una forma casi automática gracias a la creación de un nuevo elemento de juego: las obras públicas. Cuantos más trabajadores y



CIVILIZATION
Call to Power

Aunque se comienza en la antigüedad, la evolución hacia el futuro es real, abarcando una partida un total de 7.000 años de historia

en las anteriores versiones del juego.

MÁS HISTORIA

Otro de los detalles es la duración del juego en cuanto a eras. Aunque se comienza en la antigüedad, la evolución hacia el futuro es real, abarcando una partida un total de 7.000 años de historia. Además de las novedades obvias que esto puede suponer, como más unidades, estructuras, tecnología y maravillas —de las que hablaremos más adelante—, lo principal es que ahora existen dos nuevos terrenos de juego complementarios al habitual a partir de dos momentos concretos del desarrollo del juego: el mar y el espacio.

En Civilization II el espacio era algo anecdótico, casi un simple elemento accesorio que permitiera ganar la partida. En Call to Power se convierte en campo de batalla y construcción, con ciudades espaciales, naves, ingenieros y un armamento mortífero que permite desarrollar nuevas estrategias. Por ejemplo, con un satélite espacial se puede atacar a cualquier unidad o ciudad de forma inmediata, o espiar al enemigo sin ser detectado. El movimiento en el espacio también es diferente, ya que las unidades se pueden mover prácticamente a cualquier parte en un solo turno.

Y puesto que los océanos y mares cubren un 70% del planeta, no es desca-

bellado plantearse la colonización de los mismos, abriendo así todo un nuevo espectro de posibilidades para la producción y la investigación. La combinación de estos dos elementos, mar y espacio, abre las puertas al descubrimiento de la vida alienígena gracias a la tecnología que permite abrir agujeros de lombriz. Con sólo tener en cuenta lo expuesto hasta ahora, Civilization: Call to Power ya merecería mucho la pena.

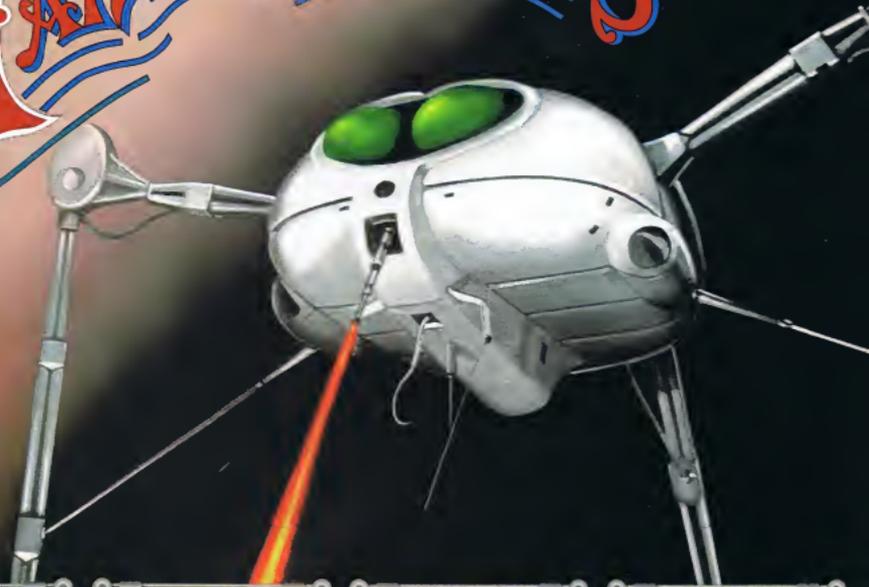
EL GOBIERNO DE LAS ERAS

Pero hay más: cinco Eras, cada una comprendiendo unos 100 turnos. La Antigüedad, el renacimiento, la era moderna, la genética y la era del diamante (nanotecnología), son también una innovación. A medida que se pasa de una a otra, las once formas de gobierno van estando disponibles: tiranía, monarquía, teocracia, república, comunismo, fascismo, multinacionalismo, democracia, tecnocracia, ecotopía y democracia virtual. Todas ellas tienen una serie de unidades únicas que permiten realizar ataques no militares, y por supuesto las peculiaridades propias de cada forma de gobierno.

El jugador debería avanzar en el juego cambiando entre formas de gobierno del mismo tipo, pero puede escoger una radicalmente distinta y cambiar con ello su estrategia global. Por ejemplo, el multinacionalismo consiste en gobiernos formados por multinacionales asociadas, lo que supone un nivel de ingresos brutal, pero con problemas ecológicos y un desarrollo tecnológico algo lento. El ejemplo más divertido de unidad especial propia de una forma de gobierno es el sacerdote, posible únicamente bajo la teocracia. Un solo cura puede convertir a toda la población de la capital de un enemigo, lo que convertirá al pueblo en fiel seguidor de esta figura religiosa. Si el dirigente enemigo osa atacar al jugador que ha efectuado la conversión, su propio pueblo se revolverá contra él. En una sociedad avanzada bajo teocracia aparecerá la figura del telepredicador, con gran poder sobre las masas a través de los medios de comunicación.

Las novedades tecnológicas son muchas, y se explican perfectamente dentro del juego con una estructura de árbol incluida en la ayuda. Desde las típicas de los anteriores Civilization hasta las más modernas que puedan conllevar las nuevas eras. Todas, como siempre, son armas de doble filo. La televisión por ejemplo, permite obtener una gran cantidad de dinero del pueblo gracias a la publicidad —lo cual es bueno— pero tiene el inconveniente de que un telepredicador enemigo podría infiltrarse a través de ella.

JEFF WAYNE'S THE WAR OF THE WORLDS



Respecto al gameplay,
Gráficos totalmente 3D.



2 bandos: Martianos y Humanos.
Conquista o será ser conquistado.



Multitud de unidades 3D.
Totalmente traducido al castellano.



Inspirado en el libro del mismo nombre.
Banda sonora original por Jeff Wayne.

12 de Agosto de 1989. Planeta Tierra. Las potencias coloniales de la Tierra están expandiendo sus tentáculos imperiales hasta el último confín del planeta. Todos piensan que su peor enemigo está al lado. Todos piensan que la mayor amenaza es el vecino. Están equivocados.
Misma fecha. Planeta Marte. Los recursos naturales se han agotado hace tiempo. La comandancia Planetaria vigila la Tierra y está lista para ejecutar el primer movimiento estratégico de invasión de todo el planeta: la conquista de Inglaterra.
Navidad de 1998. Tú decides. Ha comenzado la Guerra de los Mundos.



Rage G
Software plc
GT Interactive
Software Corp.

Distribuido por
New Software Center Company
Tel: 91 352 2200
T3200000002 H31918



Original game © 1998 Rage Games Limited. All Rights Reserved. All other trademarks and copyright material in Jeff Wayne's Masterpiece Version of War of the Worlds are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. GT™ is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

CIVILIZATION
Call to Power

El combate, uno de los puntos por revelar con detalle, tendrá una posibilidad de zoom sobre el campo de batalla



También hay maravillas especiales para cada gobierno, como la Inteligencia Artificial, posible bajo la Tecnocracia.

Este sistema gubernamental junto a la mencionada maravilla, convierte a la gente en esclavos descrebrados muy útiles para la producción y la ciencia, pero completamente inútiles como soldados. El combate, uno de los puntos por revelar con detalle, tendrá una posibilidad de zoom sobre el campo de batalla para dirigir mejor las unidades, lo que sin duda gustará a los militaristas.



TODO NUEVO, PERO EL MISMO ASPECTO

Las nuevas unidades son tantas que es imposible explicarlas aquí todas, pero cada era y gobierno aportan una generosa ración de ellas.

Las ventajas de la existencia de unidades no militares permiten que el jugador científico pueda hacer frente al militarista sin demasiados problemas. Y las novedades siguen sin terminar aquí: 40 civilizaciones diferentes—con la posibilidad de personalizar cuantas se quiera—, más de 100 tecnologías, cosas de producción para no tener que estar volviendo constantemente a cada ciudad, comercio representado por mercancías en movimiento entre las ciudades pertinentes, catástrofes ecológicas, desastres naturales... Una de las nuevas opciones del juego es la de salvar el mapa en lugar de la partida, lo que permite al jugador repetir el mismo escenario intentando ganar de formas diferentes, una especie de "¿y si...?" (el típico "What if...?" de los americanos).

El equipo de diseño de Call to Power se ha cuidado muy mucho de que el aspecto general sea muy

similar al de los Civilization anteriores, de forma que el seguidor de la serie no se vea golpeado por un impacto brutal al encontrarse con algo muy diferente a lo que conoce. Y sin embargo todos los cambios estarán ahí, introducidos de forma sutil y facilitando enormemente las cosas. Mientras que en la pantalla de ciudad de Civilization y Civilization II resultaba casi imposible cambiar al explotación de recursos y la cantidad de recaudadores de impuestos, ciudadanos, granjeros y entretenedores que había, ahora todo se hará fácilmente desplazando unas barras deslizantes cuantificadas por un número.

Pero a pesar de la similitud visual y conceptual, habrá cosas que llamarán la atención, como la animación de las unidades al moverse y trabajar, animaciones de victoria y muerte para algunas unidades, distinta corpulencia según la potencia de la unidad, y algunas otras sorpresas que aún no son definitivas, así que se quedarán de momento en el tintero. Eso sí, destacar que aunque se ha puesto mucho énfasis en mejorar notablemente la microgestión del juego, ésta se puede automatizar de forma que el jugador pueda despreocuparse de ella y centrarse en aspectos más globales. Los mensajes aparecerán como iconos para no estorbar ni detener el juego, mientras el enemigo hace su movimiento el jugador podrá ir asignando las tareas del turno siguiente.

Todo este esfuerzo se hará glorioso en la opción multijugador, que por primera vez en la historia de Civilization es una realidad palpable, cosa que Microprose nunca ha conseguido con el resultado comercial esperado (de ahí que estén desarrollando un nuevo Civilization multijugador). Las claves del éxito de Civilization fueron las posibilidades de conquista y dominación, una llamada clara a ese megalómano que todos llevamos dentro y que gusta de salir de vez en cuando a flor de piel. Por eso a nadie le importa el que sea un juego por turnos, y tampoco que su aspecto visual sea inferior al de otros juegos de estrategia. Aunque está previsto para el mes de marzo, y en teoría iba a estar terminado en diciembre para equilibrar la inteligencia artificial con tiempo suficiente, el proceso se ha visto demorado por cambios que se están introduciendo a varios niveles, entre ellos el aspecto y funcionalidad del interfaz. Por ello las pantallas que ilustran estas páginas han de ser consideradas como orientativas: el aspecto definitivo de Civilization: Call to Power puede variar significativamente.



UNIDADES

Hay muchísimas unidades y estructuras nuevas en Civilization: Call to Power. Te mostramos algunas de ellas con sus principales características y funciones, para que puedas hacerte una idea de las infinitas posibilidades de este nuevo título. Los nombres pueden cambiar con la traducción del juego.



CRUCERO DE BATALLA: domina el espacio con una coraza sin rival y una potencia armamentística capaz de desintegrar a cualquier competidor.

MULTICINES: reducen los efectos de la guerra sobre la felicidad de la población en una ciudad. Son el máximo exponente del consumismo en el siglo XX.

ENJAMBRE: muy similar al paracaidista pero ataca en masa desde el espacio provocando efectos devastadores en una ciudad, pero sus jetpacks no pueden devolverlos al espacio.

CABALLERO: combinando una gran velocidad y capacidad de agitación, es la mejor unidad terrestre existente antes de la caballería.



Renueva tu Ordenador

TODOS LOS COMPONENTES PARA PONER A PUNTO TU PC

Tareas básicas: correo electrónico a la carta

FamilyPC

MULTIMEDIA • PC • MAC

395 ptas.

Disfruta de la tele en tu ordenador

FAMILY DISEÑO
Consigue los mejores efectos de texto

INFORMES
Muy fácil Instala una red en casa

Juegos: entra en boxes
Enciclopedias multimedia

¿Cómo mejorar nuestro PC?

LAS ACTUALIZACIONES MAS ECONOMICAS

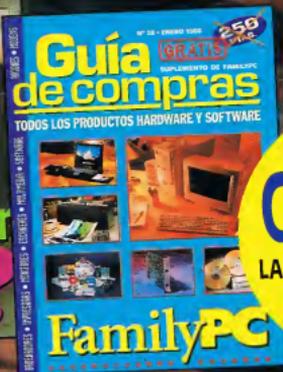


250 ptas.

Guía de compras

GRATIS
SOPLENTO DE FAMILYPC

TODOS LOS PRODUCTOS HARDWARE Y SOFTWARE



FamilyPC

INCLUYE
GRATIS
LA GUIA DE COMPRAS
MAS COMPLETA
DEL MERCADO



Los textos más llamativos

Efectos para mejorar tus escritos



Vive la velocidad

Siente la potencia de los más vertiginosos juegos de automóviles



Enciclopedias en la pantalla

Todo el saber en multimedia



Una red en tu hogar

Una instalación más fácil de lo que parece

FamilyPC

YA A LA VENTA POR SOLO 395 PTS.

Visita nuestra web: www.zdnet-es.com



Reviews



Sanitarium plus 100



Final Fight plus 10



Star Wars: Rogue Squadron plus 10



PC Skate 2 plus 10



Newman Hoop: Kárcsa plus 10



Así puntuamos en CGW

impredecible

- Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

- De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

- El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños diseños achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

- Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

- Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.



Más de 10 años haciendo juegos avalan a Roberta Williams como creadora y diseñadora de aventuras. Su proyecto más ambicioso hasta la fecha ya es realidad, y lleva su saga más conocida a un nuevo terreno.

Una nueva era

King's Quest: Mask of Eternity

Todos los que lleven algún tiempo jugando con el ordenador conocerán la serie King's Quest, una de las más largas y fabulosas que se han creado dentro del género de la aventura. El reino de Daventry y su familia real han sido siempre protagonistas de la saga, hecho que se repite en esta octava entrega. Sin embargo, alejándose de forma natural de lo que había sido hasta ahora King's Quest, Roberta Williams ha querido explorar las tres dimensiones para Mask of Eternity, y el resultado de su curiosidad ha sido su obra maestra, una aventura con buenas dosis de acción que mantiene el espíritu de la serie añadiéndole nuevos elementos que, también de forma natural, vienen casi impuestos por el nuevo entorno 3D.

Connor es un joven que se convierte en único superviviente de un desastre terrible que cae sobre Daventry: la Máscara de la Eternidad se ha roto en cinco pedazos, y todos los habitantes del reino se convierten en piedra excepto Connor y un viejo mago que ha conseguido detener a medias los efectos del conjuro. Es este anciano quien envía al joven en busca de los trozos de la Máscara, dispersos en varios mundos. Connor se convertirá en héroe de su patria, y tendrá que afrontar los peligros más desconocidos para salvar la situación.

mención le permite. La utilización de la tercera persona deriva en un control directo del personaje y en una amplia gama de movimientos tanto para el desplazamiento como para el combate. Connor puede caminar, correr, saltar en diferentes direcciones, escalar con una cuerda, empujar objetos, utilizar armas arrojadas y combatir cuerpo a cuerpo. Obviamente todo esto da lugar a la incorporación de puzzles adicionales basados únicamente en los movimientos.

Pero los puzzles no se ciñen únicamente a esto, ni tampoco incluyen sólo los típicos de juegos como Tomb Raider. Mask of Eternity es una aventura de las que tienen puzzles ligados a la trama y su desarrollo, aunque en ocasiones la lógica de su existencia se escapa hasta descubrir más tarde que existe un motivo para todo. Encontrar llaves que abren puertas o manipular interruptores que en diferentes combinaciones producen resultados distintos, utilizar hechizos de revelación para ver objetos invisibles y liberar a una niña de su prisión en el Reino de los Muertos, son sólo algunos ejemplos.

El sueño del aventurero

Aunque el desarrollo es bastante lineal, el juego no se reduce a ir avanzando de una zona a otra olvidando lo anterior, y por ello exige el transporte entre niveles

atrás y adelante. Esto se puede hacer de dos maneras diferentes: retrocediendo a pie o utilizando unos teleportadores especiales que hay en cada región. Por ejemplo, en Daventry—punto de partida de Connor—el joven héroe se encontrará con un unicornio despojado de su cuerno, objeto que no podrá recuperar hasta dos niveles más tarde.

La dimensión de cada escenario podría sobrepasar en muchos casos la memoria del jugador, así que como apoyo se incluye un mapa automático que se dibuja a medida que Connor avanza. Y no sólo eso, sino que además el mapa se actualiza automáticamente con las acciones realizadas: si se abre una puerta, aparecerá con su nuevo estado en el mapa, al igual que cualquier otro elemento digno de ser destacado. Por ello constituye una herramienta fundamental durante el juego, máxime si se tiene en cuenta que además es imprescindible para utilizar los teleportadores.

Pero de los escenarios también destaca su diseño, complejo y detallado hasta la filigrana en muchos casos. Algunos de ellos—como el de Daventry—pueden llamar a engaño por su sencillez, pero el siguiente nivel—el Dimensión de los Muertos—es un buen ejemplo de ello por su semblanza egipcia, con grabados, estatuas y salas sobrecogedoras. Lo mismo sucede con la mayoría de los enemigos, que si bien resultan

El futuro presente

Mask of Eternity es ese futuro de las aventuras del que tanto nos han hablado numerosos diseñadores y productores durante los dos últimos años: un entorno 3D que no pierde los elementos del género y que al mismo tiempo incorpora lo que esta nueva di-

Precio: 6.995

Requerimientos:

Pentium 166, 32Mb de RAM,

tarjeta 3D, Windows 95/98,

CD-ROM 4x, ratón, SVGA,

400Mb de disco duro libres,

tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1

Editor: Sierra

Distribuidor:

Cendant Software





un tanto compuestos por "bloques" a la vista, tienen una animación muy buena y fluida. La combinación de estos dos factores da como resultado una inquietante y vasta amalgama de mundos que explorar, algo que llevará decenas de horas a cualquier jugador por habilidoso e intuitivo que sea.



El alfa y omega

King's Quest: Mask of Eternity es el primer ejemplar de una nueva raza de aventuras que nace ahora, abriendo una nueva era para el género. Sin duda su entorno tridimensional y las posibilidades de acción y movimiento que éste conlleva, atraerán a numerosos jugadores que abandonaron el género en busca de algo más atractivo. Los seguidores de la serie descubrirán un fascinante cambio a mejor que se aleja mucho de la ñoñería de King's Quest VII: The Princess Bride, y quienes

nunca hayan jugado con un título de esta saga, comprobarán que es fácil adentrarse en él sin conocimiento de los anteriores.

El nivel de acción es considerable no sólo teniendo en cuenta su sempiterna ausencia en las aventuras convencionales, sino incluso en comparación con juegos de acción pura dentro de los títulos 3D en tercera persona. A pesar de ello, los puzzles, enigmas y demás elementos típicos del género son tan consistentes como lo fueran en todas las aventuras 2D que se puedan recordar. De igual forma, el guión es un elemento de gran peso que



La Máscara de la Eternidad se ha roto en cinco pedazos, y todos los habitantes del reino se han convertido en piedra excepto Connor

El truco es...

Para conseguir parar la rueda del molino tienes que derribar el árbol que hay junto a éste utilizando el hacha. Así podrás obtener la cuerda con el gancho. Para coger el hacha debes empujar la baliza de heno y saltar sobre ella.



no deja absolutamente nada al azar, y lleva en palmitos al jugador a lo largo de una odisea perfecta para terminar el año y comenzar el 99, sobre todo teniendo en cuenta que Mask of Eternity está completamente en castellano. Habiendo visto todas las aventuras del 98, sin temor a equivocarnos podemos afirmar que ésta es una de las más apasionantes.

Calificación

King's Quest: Mask of Eternity

Pros: Roberta Williams y su equipo han demostrado que son capaces de evolucionar y cambiar con los tiempos para seguir siendo líderes en la producción de aventuras. Mask of Eternity es sencillamente brillante.

Contras: Como todo juego 3D, Mask of Eternity presenta los eternos errores de clipping, aunque en menor medida que producciones de compañías con más experiencia en este entorno. El sistema de movimiento de cámara es un tanto molesto por obligar al jugador a estar pendiente de ello en todo momento.



IntelliCam™

CONTROL DEL FILIAL



TÁCTICAS AVANZADAS

NGI

(Sistema de Negociación y Gestión Interactiva)

EURO PC FÚTBOL

Fecha	Primera	Segunda	Tercera	Eliminación 1	Eliminación 2
1ª Jornada	24 y 25	26	27		
2ª Jornada	28	29	30		

JUGADOR 4

SIMULADOR MUNDIAL

CONTINENTE PAIS EQUIPO

BRASIL Flamengo

COMPETICIÓN

LIGA DE Y VUELTA

1ª DIVISION B

Nottingham Forest
Lazio
Flamengo
Paris St Germain
Borussia Dortmund
Kaiserslautern
Flamengo

REAL MADRID

BARCELONA

Liga. Primera división Jornada 22

RESULTADOS

CLASIFICACION

CALENDARIO

FICHAS

EMPLEADOS

PLANTELA

ALINEACION

TACTICAS

PERIODO

ECONOMIA

DECISIONES

ESTADIO

Al hilo con Fernando Lopez, representante de Mariano (Real Madrid)

El jugador está contento con su oferta, sin embargo cree que una cláusula de rescisión un poco más baja le haría decidirse definitivamente.

> Bien, le rebolemos en 575 millones y ésta es nuestra última oferta.

> Vamos a bajar en 275 millones la cláusula de rescisión, esperando que

BAJAR

2.995

PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98

LANZAMIENTO INMINENTE
RESERVA TU EJEMPLAR



Aceleración 3D opcional



LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Una sana locura

Sanitarium

Desde que pudimos jugar algo de esta aventura hace ya mucho tiempo, esperábamos ansiosos que alguna distribuidora lo trajese a España. Ese momento ha llegado, y afortunadamente con una muy grata sorpresa.

Rara vez ocurre, pero a veces pasa: un juego del que nadie o casi nadie sabe nada resulta ser todo un descubrimiento. ¿Por qué genialidades como este título surgen de repente sin que nadie haya hablado de ellas? Posiblemente porque los diversos estratos que hay entre la tienda y el productor nunca han confiado realmente en el juego, pero esto no deja de ser una mera hipótesis. El caso es que Sanitarium está por fin en las tiendas, y eso es lo que importa. De momento ha salido la versión inglesa, y en primavera estará lista la edición en castellano.

Esta aventura se parece muy poco a cualquier otra por muchas cosas, pero principalmente porque es un juego serio, tanto en su diseño como en su concepción y guiño. Un hombre se despierta en una húmeda y maloliente celda sin recordar quién es ni dónde está. Al salir de ella descubre que está en un manicomio, rodeado de locos, y a punto de saltar por los aires por culpa de un generador si no consigue escapar a tiempo. Tal es el punto de inicio de un viaje alucinante al fondo de la mente de este hombre (su nombre es Max, como se averigua más adelante en el juego), un paseo por su pasado, sus temores más recónditos, la oscuridad de su remordimiento y la perversidad de unos recuerdos retorcidos que le hacen dudar de su propia cordura.

Cómo contar una historia

La forma de poner todo esto bajo el formato de una aventura es magistral, transportando una y otra vez al jugador a lugares increíbles cuya existencia resulta incomprensible e inconcebible en un principio, pero queda aclarada a medida que se levanta lentamente el velo

que sus creadores han puesto ante los ojos de protagonista y jugador. El mayor afán del jugador de Sanitarium será avanzar para descubrir quién es realmente y por qué le suceden las cosas que le suceden. Una identidad por descubrir, una cordura por recuperar, justicia que impartir.

El interfaz del juego elimina todo lo superfluo para evitar toda injerencia en la subjetividad que invade rápidamente al jugador: el cursor es siempre una lupa para

una ventana transparente en la pantalla de juego, de forma que nunca se pierda la perspectiva. La única transición visible es el paso del entorno de interacción habitual a las animaciones, un elegante cierre vertical hasta llegar a una versión cinemascopo de la pantalla donde tiene lugar un infrecuente transcurso de imágenes que logran asestar el golpe de efecto idóneo en cada ocasión, para sorprender y anonadar al jugador con su contenido.

Cómo atrapar al jugador

La concepción visual de Sanitarium es formidable. La perspectiva que ofrece no es nueva, ni tampoco la calidad gráfica —ya habitual en cualquier título que se precie—, pero la forma casi



cinematográfica de jugar con las imágenes y personajes durante todo el juego es precisamente la clave del constante interés que se mantiene en todo momento. En pocas aventuras ocurre que el jugador se olvide de todo lo que tiene alrededor para verse arrastrado por el protagonista, un personaje que en este caso adquirirá diferentes apariencias dependiendo del hecho que reviva, lo que aporta aún más variedad al asunto.

Rayando en el perfeccionismo, ASC ha logrado una am-



Precio: 6.990

Requerimientos:

Pentium 90, 16Mb de RAM,

Windows 95, CD-ROM 4x,

30Mb de disco duro libres,

tarjeta de sonido, ratón

Nº de jugadores: 1

Editor: ASC Games

Distribuidor: Erbe

El mayor afán del jugador será avanzar para descubrir quién es realmente y por qué le suceden las cosas que le suceden



bientación completamente alucinógena combinando de forma muy inteligente y hábil los efectos de sonido y visuales, las voces de los personajes y la música, mostrando con todo ello un universo que bien podría existir en cualquier mente desquiciada en la que realidad y fantasía, recuerdos, presente y futuro, se hubieran agitado como en una coctelera. La sublimación de esta locura se produce en el juego de forma natural, alcanzando en más de una ocasión un clímax imposible de sostener. Cuando crees que no puede ocurrir nada más alucinante, que no hay peor pesadilla que la anterior, surge una nueva.

En cuanto a puzzles y enigmas hay de todo, incluidas algunas escenas de acción -pocas-

po que el jugador pasará intentando completar Sanitarium.

Absorbente y alucinante, Sanitarium es un mazazo al género de la aventura para sacudirlo desde sus propios cimientos. La historia es genial, pero la forma de contarla y de meter al jugador en ella permitiendo que participe activamente, es soberbia. La indiferencia es imposible ante este juego, y quien se deje seducir por él, verá los demás títulos bajo un nuevo prisma, pues tal es la maestría que han puesto en Sanitarium sus creadores, y de ella deberían

versos de fantasía y convencionalismos. Ojalá tenga el éxito que merece para que sus creadores sigan por este rumbo que con tanta habilidad han emprendido.



El truco es...
Para escapar de la torre necesitas coger la toalla que hay en la celda contigua a la de Max y usarla con el cable que te llevará hasta la plataforma central. Activa el puente, entra en la sala y consigue la llave tras resolver el puzzle del video. Usa la llave con la estatua del ángel.

tomar nota otras productoras con mucha más tradición en la producción de aventuras. Lo más sorprendente es encontrar todo esto en un juego muy distante de lo que marca la tradición, fuera de la comedia, uni-



pero siempre con un motivo claro e integrados perfectamente en el curso lógico del juego. Senecillos y complejos, todos los quebraderos de cabeza unidos a las extensas conversaciones que hay que mantener con los personajes, ocupan gran parte del tiempo.



Calificación

Sanitarium

Pros: Sanitarium es la historia mejor contada nunca en un juego de ordenador, uno de esos títulos que provocan insomnio hasta que no se termina por méritos propios. Que hagan más como éste.

Contras: El sistema de movimiento es un tanto imitante porque obliga a mantener pulsado el botón del ratón constantemente.



Preludio de una resurrección

Baldur's Gate

Han pasado literalmente años desde que se hiciera algo medianamente parecido a Baldur's Gate, aunque afortunadamente no pasará tanto tiempo hasta la próxima vez. Torment está a la vuelta de la esquina.



Con la más pura tradición rolera que marca hace casi una década juegos como The Bard's Tale, y adaptándose en la medida de lo posible a las tecnologías actuales, Baldur's Gate es casi todo lo que el jugador de AD&D podría esperar de un juego de ordenador. No está a la altura de Daggerfall —la libertad que ofrecía el título de Bethesda es difícilmente repetible—, pero tiene otra serie de cualidades que le permiten hacerse valer. Además, es el primero de una serie que inicia Black Isle, lo que promete resucitar el género del rol durante los próximos años.

El jugador tendrá que crear un personaje (raza, sexo, clase, alineamiento, habilidades, tiradas de dados...) y entrará directamente a formar parte de una historia enrevesada y llena de sorpresas que transcurre en la Costa de las Espadas, en los Reinos Olvidados. La región que el juego abarca está limitada al norte por Baldur's Gate (la ciudad más importante de la región), al sur por los Picos Nublados, al este

jugador, acompañado por supuesto por un grupo de personajes que irá aceptando en su grupo durante el viaje.

Al alcance del cursor

Baldur's Gate ofrece una perspectiva muy similar a la de Diablo, aunque gráficamente hace gala de una riqueza mucho mayor. La ambientación es también bastante parecida, y como debe ser en un juego de rol, tiene días, noches, clima, tiempo y todo lo que se supone que ha de encontrar uno en un mundo normal. Sin embargo su desarrollo es bastante lineal si se quiere progresar adecuadamente en la historia, y sobre todo sobrevivir, lo que elimina uno de los factores más divertidos de los juegos de rol.

En cualquier caso, ahí están todos los elementos del género para disfrutarlos: un inventario que incluye peso, equipamiento de armas y armaduras, objetos mágicos, experiencia, subidas de nivel, pergaminos, libros de hechizos para memorizar después de dormir, conversaciones, enigmas, puzzles, una trama intensa y densa, y combates para dar y tomar. Todo organizado

de la mejor manera posible para que se pueda acceder fácilmente con el ratón o unas cuantas teclas.

El sistema de combate está muy estudiado para facilitar las cosas en la medida de lo posible. Cuando el grupo encuentra enemigos, lo primero que hay que hacer es pulsar la tecla de pausa. Entonces se pueden asignar las órdenes pertinentes a cada uno de los miembros del grupo: atacar, movimiento, retirada, hechizos, habilidades especiales... Lo único que no se puede hacer es abrir el inventario, ya que esto quitará la pausa automáticamente. Existen de todas formas una serie de ranuras para objetos de acceso rápido, de forma que además con una simple tecla se pueda acceder a ellos sin necesidad de navegar por el inventario.

Un traje nuevo

Además de la considerable extensión del juego y la trama, el gran número de personajes y enemigos, lugares que visitar, estructuras y todo lo imaginable que se puede esperar en un juego de estas características, Baldur's Gate no se queda atrás técnicamente y ofrece también una



por el Bosque de los Colmillos afilados y al oeste por el Mar de las Espadas; un total que supera las 10.000 pantallas de juego. El Caos amenaza con desatarse en la zona, y extrañamente, el hierro escasea con todo lo que eso conlleva. La solución al misterio tendrá que ser desentrañada por el

Precio: 7.995

Requerimientos:

Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95/98, SVGA, 2Mb, 300Mb libres de disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón

Nº de jugadores: 1 o varios

Editor: Black Isle/Bio Ware

Distribuidor: Proein



generosa dosis de efectos visuales y sonoros, así como una banda sonora que se adecua a cada ambiente, mejorando todo ello la habitual apariencia que tradicionalmente ofrecían los juegos de rol.

El paso del tiempo no ha hecho que los juegos de rol pierdan vigencia, a pesar de que parezcan estar de capa caída. Su escasa difusión y la cada vez más mermada producción de títulos tanto en mesa como en ordenador, sólo es sintomática de un creciente desinterés por parte de productores y potenciales jugadores, ya que quien lo ha probado una vez no lo abandona nunca. En el ordenador, que es lo que nos importa, hay que reconocer que comparativamente, nos ofrecen mucha más diversidad y variedad que cualquier aventura gráfica, y por supuesto un número de horas de juego que ninguna aventura podrá superar jamás. En el caso de Baldur's Gate hay que sumar a todo eso la opción multijugador, que aumenta notablemente las posibilidades y multiplica la capacidad del juego.

Castellano imperfecto

También hay que destacar el esfuerzo de Interplay por traducir y doblar el juego al castellano, algo que pocas compañías se atreven a hacer teniendo en cuenta la extensión de los textos de pantalla, pensando que nunca recuperarán la inversión. Ojalá no se cumpla esto en el caso de Baldur's Gate para que el futuro siga trayendo estos juegos en nuestro idioma. Igual que hay que reconocer el mérito de ponerlo en castellano, también hay que decir que la traducción no respeta lo más mínimo la terminología de AD&D, lo que hará "sufrir" a más de un aficiona-

do (sirva como ejemplo la traducción de "halfling" por "mediano"). Para el jugador aficionado al rol, este título es lo que ha estado esperando durante mucho tiempo, pues aunque carece de la inmensa libertad de Daggerfall contiene con creces todos los demás elementos inherentes al género. Y quien no haya probado nunca a jugar un juego de rol, tendrá ahora una magnífica oportunidad con Baldur's Gate, una joya de la corona que compendia todo lo que se puede desear de una forma bastante más sencilla e intuitiva que otros títulos algo más duros que se hicieron en el pasado. Aquellos que piensan o creen que Lands of Lore II y Diablo eran juegos de rol, descubrirán un nuevo universo con Baldur's Gate, mucho más cercano estrictamente a la realidad del rol que los mencionados títulos.

El truco es...

En cuanto muera Gorion salva la partida. Un poco más al norte de donde te encuentras, siguiendo el camino, encontrarás a tus dos primeros aliados. A la hora de combatir, ten en cuenta que tu personaje es imprescindible, así que déjalo atrás cuando estés en niveles bajos.

Calificación

Baldur's Gate



Pros: Baldur's Gate rescueta de una forma muy eficaz y espectacular el género del rol. Extenso e intrincado, ofrece muchas horas de juego, ampliables además gracias al multijugador.

Contras: La traducción no respeta la terminología de AD&D, lo cual es un defecto siendo licenciatario de los Reinos Olvidados de TSR.

Viaje al centro de la aventura

Quest for Glory V Dragon Fire

Una de las sagas más apasionantes de Sierra tiene por fin continuación.

Ellos lo han llamado siempre juego de rol, aunque no pasa de ser un híbrido entre aventura y el mencionado género. Esto convirtió la serie en un elemento de culto, es decir, reservado para una minoría.

Y como han tenido por costumbre en las entregas de cada una de sus sagas, los personajes y algunos lugares se arrastran de una a otra secuela, de forma que al jugador novato en la saga le resulta muy difícil enterarse de la mitad de las cosas que están pasando, quién es quién, y por qué suceden determinadas cosas. En esta ocasión se intenta suplir esto con auténticas toneladas de texto —lo cual no está mal porque ayuda también a comprender otras partes de la historia—, pero ni con eso se soluciona el problema (todo está en un exquisto inglés).

Quest for Glory IV: Shadows of Darkness —una de las más fascinantes de la serie— estaba plagado de errores de programación, y había tantos parches y su aplicación era tan ridícula que uno terminaba por tirar la toalla sin aspirar a terminarlo nunca. Dos de los personajes principales de QFG4 (Erana y Katrina) aparecen en QFG5: Dragon Fire, y también algunos de las entregas anteriores (Rakeesh por ejemplo). Mientras que ellos intentan con sus diálogos afianzar el sentimiento de pertenencia del jugador al universo del juego, el usuario no se reconocerá si no ha jugado las entregas anteriores. A pesar de ello es perfectamente posible jugar a Dragon Fire sin este conocimiento, pero se pierden algunas cosas por el camino.

Una conspiración

El hechicero Erasmus invoca de nuevo al héroe de los QFG anteriores (se puede importar el personaje) para liberar a Silmaria de una terrible amenaza: el rey ha sido asesinado y se celebra un torneo para decidir quién será el nuevo gobernante. Los asesinos del rey apoyan a uno de los con-

tendientes, eso es seguro, y la misión es descubrir de quién se trata para llegar hasta ellos.

Sin embargo no todo es tan fácil como podría parecer, ya que para participar en los Ritos los contendientes deben aportar una suma de 1000 dracmas, y los amigos del héroe sólo han conseguido reunir 500. Por eso la primera misión real será obtener el resto del dinero. Todo se irá complicando hasta visitar lugares como Atlantis, Hades, el Bosque de las Driadras y muchos otros.

Aventura, rol y acción

El impacto visual de cada una de las localizaciones del juego es tremendo. Cada escenario está dibujado con gran detalle y en alta resolución con color de 16-bit, y en aquellos en los que es pertinente, como la ciudad, hay transeúntes y personajes que hacen que cobre vida. De igual forma existe una banda sonora compuesta por algo más de una docena de temas musicales que ambientan cada lugar y situación, y voces para absolutamente todos

los diálogos. La animación también es notable, y unida al resto, demuestra que se ha buscado un avance tecnológico bastante considerable desde QFG4.

A grandes rasgos, QFG5 es una aventura de las que llevan muchas horas de juego que incluye además un sistema de combate bastante sencillo combinando magia y lucha cuerpo a cuerpo con diferentes armas. Las posibilidades de todo ello dependen de la profesión escogida para el héroe (uno de los elementos tomados del juego de rol) y de las habilidades que éste tenga para cada cosa (también procedente del rol). Los puzzles varían desde el clásico "busca la llave que abre esta puerta" a los enigmas más complejos y otros de corte poco convencional que pueden llevarse un buen rato en su resolución.

El combate tiene una opción que permite que se realice de forma automática, por lo que el aventurero puro puede olvidarse de él completamente y dedicarse al resto, que no es poco. De hecho, el grueso del juego no es só-



Precio: 7.990

Requerimientos:

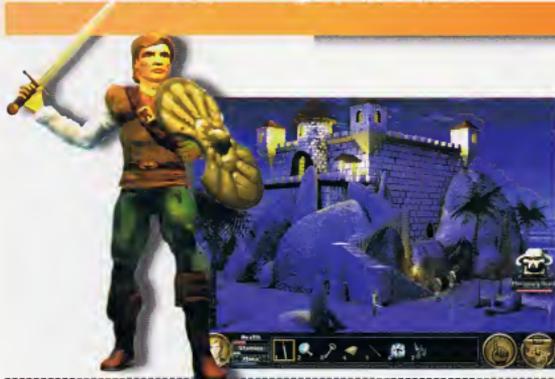
Pentium 166 MHz, 32 MB de RAM, 350 Mb libres en disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Editor: Sierra

Distribuidor: Cendant





Cada escenario está dibujado con gran detalle y en alta resolución con color de 16-bit

lo que se conoce como aventura convencional, sino que posee una cantidad infinita de diálogos con prácticamente todos los personajes, tanto que recuerda a las aventuras conversacionales de hace años. No hay demasiados gratuitos, y la mayoría condensa una gran cantidad de información importante para el desarrollo de la aventura y comprender lo que ocurre.

Toda una novedad

Y aunque el desarrollo de Internet para juegos en España no es muy amplio, y muchos menos son los que tienen acceso a varios ordenadores en red, merece la pena destacar la opción multijugador, incorporada por primera vez en la saga Quest for Glory. Posee ligeras variaciones sobre la aventura, y permite participar hasta cuatro jugadores. Todos recibirán al mismo tiempo una misión, y quien la complete primero gana. Al igual que en la modalidad de un jugador, hay varias misiones, pero más enemigos en sitios poco usuales.

Desafortunadamente, como hemos señalado antes el juego está en inglés, y dada la ingente cantidad de textos y voces que

tiene, cualquiera que no domine este idioma encontrará serias dificultades para jugar. A pesar de ello QFG5 es el más ambicioso de la saga —si bien QFG4 tenía una historia mucho mejor—, y su presentación y longevidad son sus tarjetas de visita. Aventuras mil, nuevos personajes y viejos conocidos, combates, una banda sonora impresionante y una historia bastan-

te atractiva, aunque quizá el conjunto resulte demasiado lioso por la ausencia de linealidad en el desarrollo y el exceso de libertad que tiene el jugador para campar por casi cualquier sitio, pudiendo meterse en berenjenales de los que le resultará difícil escapar con vida.



Calificación

Quest for Glory V Dragon Fire



Pros: El espíritu de la serie sigue vivo a pesar del cambio tecnológico. El trabajo artístico es impresionante, y la banda sonora destaca por su brillante calidad y adecuación a los diferentes escenarios.

Contras: Tener que comer y dormir a diario es bastante incómodo, sobre todo porque limita enormemente la libertad de acción y desplazamiento del personaje. Es uno de los elementos de juego que podría haber desaparecido de la saga sin que nadie se quejase por ello. QFG5 está completamente en inglés.



El truco es...

Tienes que visitar la posada de Ann obligatoriamente todos los días para comer. Puedes descansar en cualquier parte siempre que no haya enemigos cerca. Cuando llegue el momento de escoger a quién resucitar en Hades, es más conveniente elegir a Erana.



Marte ataca

Jeff Wayne's War of the Worlds

La vida en la tierra transcurre pacíficamente. Nadie podría sospechar que desde Marte, el lejano planeta rojo, ojos codiciosos con aires de conquista llevan tiempo acechándonos. Nuestra historia empieza con la caída en la Tierra de un gran asteroide que llega desde Marte. Piedra y polvo cósmico... ¿O algo más?

Otro título de estrategia en tiempo real que mejora el panorama de todos los clásicos de C&C. Con un argumento original y una presentación digna de H.G. Wells, la guerra de los mundos nos presenta una situación en la que Marte ataca mediante el uso de sondas introducidas en gigantescos asteroides. Concretamente el Reino Unido es el lugar de la Tierra que eligen como blanco de su ataque. Podremos elegir entre llevar a los terroríficos marcianos o a los humanos, siendo muy distinta la campaña para cada bando. El objetivo del juego es erradicar toda resistencia y destruir los cuarteles generales de cada uno de los contendientes.

Dos opciones muy distintas

Como podréis imaginar, las opciones para cada uno de los bandos se apartan bastante de lo que pensamos. Los marcianos llegan con una avanzada tecnología y sobre todo con un afán expansionista y unas máquinas de guerra bastante imponentes y destructivas. Los humanos llegamos con la ventaja de jugar en casa, y la seguridad de que no hay máquina que se resista a un cañón de doce libras o a la artillería de un acorazado. Calidad contra cantidad. Tecnología frente a resistencia. Aunque, no nos engañemos, el bando humano tiene investigadores que diseñan mejoras tanto en los vehículos como en los blindajes y en las estructuras que en un futuro pueden compararse en bastante a las marcianas. A su vez, los adelantados y los diseños tecnológicos de nuestros oponentes marcianos pasan por avanzar más rápidamente de lo que pensamos.

Mecanismo de juego

Es un juego de estrategia a tiempo real, donde conseguiremos dar órdenes a tiempo muerto, y una vez hayamos señalado en el mapa de Gran Bretaña los movimientos o planificado las construcciones y las instalaciones de-

imparable. Para que los dos bandos puedan construir necesitan recursos, y aquí también se notan las diferencias, puesto que si bien poseen algunos recursos como el acero que son comunes, hay otros como la sangre humana, que son exclusivos de uno de los dos bandos.

Acción y combate

Una vez que invadimos o somos invadidos y nos encontramos un territorio en el que se encuentran fuerzas hostiles, pasamos al mapa detallado del terreno y se desa-



rolla la batalla. La resolución gráfica puede llegar a alcanzar 1024x768, por lo que os podréis hacer idea del nivel de detalle gráfico que se puede disfrutar.

No existen escenarios, sólo se basa en una campaña genérica para la defensa del Reino Unido, primera toma de contacto de los marcianos; si logran apoderarse de la isla, su crecimiento puede ser



Precio: 7.990

Requerimientos:

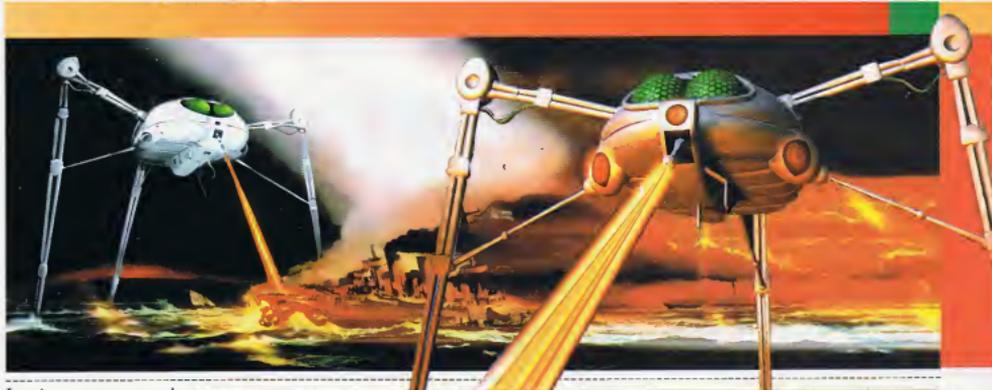
Pentium 166, 32Mb de RAM, SVGA, Windows 95/98, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1

Editor: Rage/GI Interactive

Distribuidor:

New Software Center



Los impactos contra el acero, los fogonazos de los láser, las luces de los vehículos, el movimiento de los tripodes marcianos caminando por el terreno son verdaderamente soberbios. Los efectos de sonido y la música consiguen crear un espectacular ambiente de batalla y los efectos especiales son muy distintos y más reales que los de cualquier otro juego de estrategia en tiempo real.

Las construcciones y los accidentes geográficos son también estupendos a nivel gráfico y las estaciones del año y las luces de día, atardecer y noche dan lugar a los cuadros más variopintos y a las escenas más pintorescas.

Gestión de recursos y construcción

En el juego es muy importante saber conseguir el equilibrio entre producir un número eficaz de



planificación debe de ser metódica, pues las instalaciones no tardan tan poco en construirse como en otros juegos de estrategia a tiempo real, y aunque paremos las obras o cambiamos nuestra decisión, nos costará tiempo que no tenemos y dinero que necesitamos. Por otra parte las instalaciones construidas están mucho más protegidas y mejor defendidas, siendo mucho más difícil acabar con ellas. Las defensas son muy duras y hay que estar muy preparado para asaltar una base enemiga, puesto que nos puede costar muy caro.

Todo ello hace plantear al jugador desde el principio su forma de atacar y su estrategia, que condicionará la gestión de los recursos y la administración de las instalaciones y su producción de unidades.

Conclusión

El programa es uno de los más originales, arduos e interesantes



El truco es...

Las estrategias son distintas; para los humanos es importante producir muchas unidades y apoyar los ataques con barcos, así como proteger nuestros enclaves con las mayores piezas de artillería que podamos. Para los marcianos, la innovación tecnológica y concentrarnos en atacar es más importante que proteger los territorios.

unidades, diseñar lo que necesitamos y en base a lo que queramos construir preparar nuestras bases a fin de poder desarrollar las unidades que queremos. La

de la oferta actual. Aún siendo muy lento su desarrollo, es de esos programas en la que rápidamente nos asustaremos de las cosas que podemos hacer y la cantidad de tecnología a construir. Tremendamente adictivo y con unos gráficos y efectos soberbios, no decepcionará fácilmente.

Calificación

Jeff Wayne's War of the Worlds

Pro: Un argumento muy original. Dos ejércitos con estrategias y opciones completamente diferentes. Gráficos muy detallados y una banda sonora que lejos de aburrir consigue crear atmósfera de juego. El interfaz es sencillo y muy manejable. Traducido al castellano íntegramente. Unidades, instalaciones y recursos complejos y muy reales.

Contras: El programa es lento hasta que podemos empezar a desarrollar y a producir tecnología. Los títulos de aviso del programa de la construcción de unidades y eventos pueden llegar a ser una interrupción constante. Requiere de máquina potente si queremos disfrutar de una buena resolución y de todos los efectos.

La forja de un imperio

Railroad Tycoon II

Con unas pocas libras en el bolsillo y unas tierras a nuestro nombre tendremos lo necesario para empezar a construir nuestra estación de ferrocarril, atraer comercio, lograr infraestructura y crear riqueza, en un programa lleno de belleza e historia.

Volvemos a encontrar un programa en donde la gestión administrativa y la construcción de elementos es primordial y constituye la sal del juego. Con unos enormes terrenos para construir y unos trazados impresionantes para cubrir con nuestros raíles, Railroad Tycoon II abarca una época histórica que se extiende desde los orígenes más humildes del tren de vapor, a los trenes de alta velocidad.

Las compañías ferroviarias

Nada más empezar el juego deberemos de crear nuestra propia compañía, la cual tendrá un capital invertido con el que podremos crear la infraestructura necesaria para mantener, comprar y extender nuestro imperio comercial. Cada final de año la junta general de accionistas de nuestra compañía se reunirá a fin de estudiar el balance, y nos darán un resultado general del ejercicio. Con el capital disponible empezaremos a construir las líneas ferro-

viarias, que es lo más importante del juego. Para que la compañía gane dinero deberemos de construir líneas de trenes de pasajeros, de mercancías y similares, de tal forma que los ingresos superen a los gastos, algo bastante difícil, sobre todo al principio.

Para comprar un tren tendremos que tener como mínimo dos estaciones en las que cubrir un servicio. Pero para que la línea sea productiva lo mejor es construir kilómetros de vía, encaminando nuestros esfuerzos sobre todo a la industria y a la minería, puesto que los transportes de mercancías son los que dan más dinero.

Campaña y escenarios

El programa dispone de una serie de campañas que se diferencian bastante unas de otras. En la mayoría el fin primordial es

la ganancia de capital, y nos exigirán llegar a un coste mínimo en un tiempo determinado para poder ganar la campaña. En otros son los kilómetros de vías ferroviarias que podamos construir lo importante, e incluso, podremos estar obligados a construir una línea de una punta



Precio: 7.995

Requerimientos:

Pentium 133, 16Mb de RAM,
140MB de disco duro libres,
SVGA, Windows 95/98,
CD-ROM 4x, ratón,
tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1

Editor: Toppop/Take 2

Distribuidor: Procin





El juego abarca una época que se extiende desde los orígenes humildes del tren a los trenes de alta velocidad

a otra del país y ponerla en funcionamiento.

Los escenarios son muy numerosos y se basan en los obje-

vos antes mencionados, con la diferencia de que disponemos de menor tiempo. Con el paso de los años la tecnología se irá superando, y podremos comprar los últimos avances en trenes, siendo el desarrollo tecnológico el objetivo prioritario del escenario.

Gráficos y sonido

El programa dispone de una resolución de hasta 1024x768, lo que supone un nivel de detalle bastante elevado. Para las máquinas menos potentes el nivel de detalle es configurable y es posible bajar un

poquito de prestaciones, a fin de que el programa no vaya a saltos. De todas formas el espectáculo visual es muy bueno, y la sensación del jugador es la de estar delante de una inmensa maqueta de trenes. La banda sonora está compuesta no sólo por los monótonos sonidos del ambiente ferroviario, sino que disfrutaremos de una estupenda música blues que, al contrario que en otros programas, nos hará elevar el volumen al máximo. Ya se sabe, algunas partes si siempre no fueron buenas, alguna vez están mejoradas.

Calificación

Railroad Tycoon II



Pros: Gráficos detallados y llenos de belleza. Un reto constante a la capacidad de gestión de los jugadores. El editor de escenarios aumenta la vida del programa. Una banda sonora del más puro blues, que es una auténtica delicia. Traducción al castellano. **Contras:** El juego se torna, en ocasiones lento y tedioso.

El truco es...
o **jo con la elección de las locomotoras. Al principio elegir siempre la más barata en mantenimiento, la más rápida y la de menor coste de combustible entre las disponibles. La construcción de minería es fundamental a fin de reducir los costes de combustible.**

JUEGOS CD-ROM

 CHOSEN BLOOD 2 (Meat UNREAL) 8.290 Ptas.	 Rainbow Six 8.990 Ptas.	 AGE EMPIRES 2 9.990 Ptas.	 SHOGUN (DOX) 8.990 Ptas.	 BRILLIANT CREATURES 8.990 Ptas.	 KING QUEST 8 (R.VENT. 3D) 8.490 Ptas.	 DELTA FORCE 8.990 Ptas.	 WARHAMMER 40K 8.990 Ptas.
---	---------------------------------------	---	---	---	--	---------------------------------------	---

SIMULADORES DE VUELO

 FALCON 4.0 9.990 Ptas.	 EUROPEAN AIR WAR 8.990 Ptas.	 F16: MIG29 8.990 Ptas.	 WWII FIGHTERS 8.990 Ptas.	 LUFTWAFFE COMMANDER 8.990 Ptas.	 FIGHTER SQUADRON 8.990 Ptas.
--------------------------------------	--	--------------------------------------	---	---	--

NOVEDADES

C & CONQUER TIBERIAN SUN	8.990 Ptas.
CAESAR 3	7.990 Ptas.
CARMAGNONE 2	7.990 Ptas.
CIVILIZATION 3 CALL TO POWER	7.990 Ptas.
CLOSE COMBAT 3	8.990 Ptas.
DARK VENGEANCE	8.990 Ptas.
DIABLO 2	8.990 Ptas.
GET MIDEVAL	8.490 Ptas.
HALF LIFE	7.990 Ptas.
HERETIC 2	7.990 Ptas.
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	8.990 Ptas.
KNIGHTS AND MERCHANTS	8.990 Ptas.
MOTORCART 2	7.990 Ptas.
ODD WORLD: ABE'S EXODUS	7.990 Ptas.
OPERATIONAL ART OF WAR V. 1	8.990 Ptas.
RETURN TO KRONOR	8.990 Ptas.
SETTLERS 3	7.990 Ptas.
SPECIAL OPERATIONS (SPEC OPS)	8.990 Ptas.
STAR WARS ROGUE SQUADRON	8.990 Ptas.
THIEF THE DARK PROJECT	7.990 Ptas.
TOMB RAIDER 3	7.990 Ptas.
TRESSPASSER JURASSIC PARK	7.990 Ptas.
TURK 2	8.990 Ptas.
ULTIMA ONLINE SECOND AGE	11.990 Ptas.
VIPER RACING	7.990 Ptas.
WAR OF THE WORLDS	8.990 Ptas.
WARHAMMER 40K CHAOS GATE	8.990 Ptas.
WEST FRONT	8.990 Ptas.

MÁS NOVEDADES

ANIMO (EDGE)	8.990 Ptas.
BATTLECRUISER 9000 V. 99	8.990 Ptas.
BATTLEGROUND CHICKAMAUGA	3.990 Ptas.
DSO GRATIAS	8.990 Ptas.
DUNGEON KEEPER 2	8.990 Ptas.
DUKE RICHEN FOREVER	8.990 Ptas.
FIGHTING STEEL	8.990 Ptas.
FLEET COMMAND (JANE'S)	8.990 Ptas.
GANGSTERS	7.490 Ptas.
HEAVY DEAR 8	8.990 Ptas.
JAGGED ALLIANCE 2	8.990 Ptas.
KLONUM HONOR GLADIATOR	8.290 Ptas.
MECHWARRIOR 3	8.990 Ptas.
MONACO RACING SIMULATION	7.490 Ptas.
MYTH 2	8.990 Ptas.
NED FOR SPEED 3	7.490 Ptas.
NEWMAN HASS RACING	8.990 Ptas.
OUTCAST	8.990 Ptas.
POPULOUS THE BEGINNING	7.990 Ptas.
POWERSLIDE	8.990 Ptas.
RAILROAD TYCOON 2	8.990 Ptas.
SEVEN KINGDOMS 2	8.990 Ptas.
THE MEERS ALPHA CENTAURI	8.990 Ptas.
WARRIOR 3000	8.990 Ptas.
TYCA TOURING CAR 2	8.990 Ptas.
TOTAL ANIMATED	8.990 Ptas.
UNRAVEL 3	8.990 Ptas.

OFERTAS - OTROS

AGE OF EMPIRES EXPANSION	5.490 Ptas.
DIABLO + EXPANSION HELLFIRE	9.990 Ptas.
EDGE FRONT + EXPANSION	5.990 Ptas.
FALLOUT 2	8.990 Ptas.
HARDWARE	5.490 Ptas.
INCOMING	7.990 Ptas.
PRINZER GENERAL 2	5.490 Ptas.
POLICE QUEST SWAT 2	8.490 Ptas.
STARCRAT BROOD WARS	5.490 Ptas.
TOTAL ANNIHILATION	5.490 Ptas.
ULTIMA 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8	8.990 Ptas.
UNREAL	5.490 Ptas.
WARCRAT 2 + EXPANSION	6.990 Ptas.
WARLORDS 3 DARK LORD RISING	7.990 Ptas.
WIZARDRY COLLECTION	8.990 Ptas.
MINTENOW 64	8.990 Ptas.
PLAYSTATION - OREAMCAST DEPARTIVOS	8.990 Ptas.

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426

www.mediamadrid.com



CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO
R. Real 22-7/A - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426

Enviar a: **MEDIA MADRID - C/ Marques J. Real 22-7/A - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426**

Deseo recibir el pedido de la derecha y su catálogo.
 Deseo recibir solamente su catálogo de CD-ROMs.

1) NOMBRE Y APELLIDOS: _____
 2) DIRECCION: _____
 C.P. _____
 PROVINCIA: _____
 C.P. POSTAL: _____

PREVIA

Es el año 1942. Las potencias aliadas siguen combatiendo duramente contra el Eje. Alemania, presionada entre Rusia y Gran Bretaña, sigue una interminable guerra de desgaste. Mientras, los japoneses constituyen una formidable amenaza para el ejército americano. La contienda aún no está decidida...



Precio: 6.990

Requisitos:

Pentium 100, 16Mb de RAM,

SVGA, Windows 95/98,

CD-ROM 4x, ratón,

tarjeta de sonido

Nº de jugadores: De 1 a 5

Editor: Hasbro

Distribuidor:

Electronic Arts

La Segunda Guerra Mundial a nivel estratégico

Axis & Allies

Hasbro International nos tiene acostumbrados a las conversiones de juegos de mesa que han llegado a ser prácticamente leyendas a nuestros ordenadores. Títulos como Boggle, Risk o Hundir la flota, son algunos de los excelentes productos que ya han aterrizado en nuestro país. Ahora ha llegado el turno de Axis & Allies, un juego de guerra que recrea la Segunda Guerra Mundial a nivel estratégico, y donde podremos colocarnos al frente de cualquiera de las cinco potencias más relevantes del período: Rusia, Alemania, Inglaterra, Japón o EEUU.

Turnos y fases de juego

El programa está basado en turnos y fases. Los turnos de juego corresponden a las cinco potencias diferentes que son controladas por el ordenador o por los jugadores. Dentro del turno de juego cada jugador dispone de una serie de fases, en las que podrá comprar unidades de refuerzo, atacar a sus enemigos, mover sus unidades y conseguir los CPI (o Créditos de Producción Industrial) que será la moneda de cambio para conseguir comprar infantería, desarrollar los diseños de nuestros aviones o aumentar nuestra fuerza aeronaval.

Una vez que cada uno de las fases de juego se ha acabado, el turno pasa al jugador siguiente, y así sucesivamente. Es de agradecer que no hay un límite de turnos, es decir, que el juego no avanza temporalmente según los turnos de juego, por lo que no se nos cortará la partida en el mo-

mento más interesante, al coincidir con el final de la Segunda Guerra Mundial. Asimismo, existen muchas formas de conseguir la victoria, que pasan desde la ganancia de CPI a la conquista de dos capitales o incluso la dominación completa, en la que deberemos de apoderarnos de todos los territorios que pertenezcan al enemigo.

Jugabilidad cien por cien

Podemos competir cinco jugadores humanos entre nosotros o cualquier combinación contra la máquina. Podemos también jugar por Internet o por red. Es decir las posibilidades son muchas y muy versátiles. Otro de los puntos fuertes del programa que llama la atención es la opción de jugar con las reglas de la segunda edición, mucho más sencillas y conservadoras y completamente

tativo como cualitativo en la emoción y la dificultad que lograremos con ello. Esta última opción es mucho más aconsejable, puesto que podemos incluso configurar cada una de las reglas para que funcionen o no, eliminando las que no nos parezcan convenientes. Una vez probadas, la segunda edición de reglas os aseguramos que sólo será un recuerdo...

Aspecto gráfico

Existe una asombrosa fidelidad con el juego original de tablero. El mapa es exactamente idéntico y constituye un auténtico espec-



idénticas a las del juego de mesa, para aquellos jugadores clásicos que están acostumbrados a jugar en tablero, o por el contrario, podremos elegir la tercera edición de reglas para ordenador. Estas reglas están diseñadas para mejorar el juego de ordenador y conseguiremos un salto tanto cuanti-

tativo visual los desplazamientos, pues tenemos la misma sensación de estar sobre el juego de tablero y no moviéndonos por la pantalla del ordenador. En el aspecto puramente gráfico, los iconos de las unidades están muy bien representados, consiguiendo de un vistazo y sin esfuerzos, hacemos

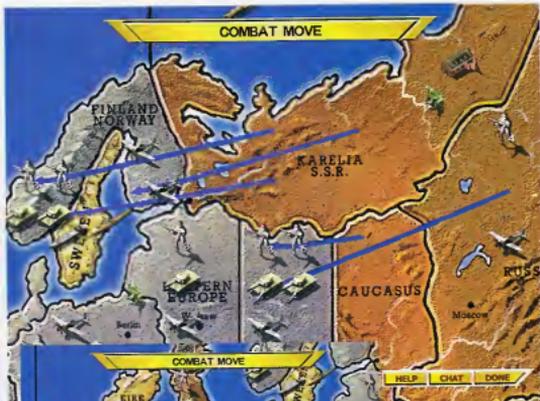


Podremos colocarnos al frente de cualquiera de las cinco potencias más relevantes del período: Rusia, Alemania, Inglaterra, Japón o EEUU

una idea de la situación y la colocación de nuestras fuerzas.

A medida que vamos mejorando las unidades, los diseños de éstas cambian y podremos observar nuestras mejoras y las de nuestros oponentes a medida que vayan pasando los turnos de juego. Las animaciones son divertidas y muestran de una mane-

Mundial a nivel estratégico que se pueden conseguir hoy en día. Sólo juegos como el Tercer Reich desarrollado, por Avalon



El truco es...

Antes de cada batalla importante guardar el juego, así siempre podremos repetir el ataque en caso de que salga mal. En la fase de desarrollo de armas, utilizar la máquina del tiempo para volver atrás la fase hasta que salga el ansiado seis. El aliado debe cortar la expansión japonesa cuanto antes. El Eje debe conseguir territorios rusos atacando por el Este y por el Oeste con los japoneses.

ra muy simple pero eficaz, el mecanismo de combate.

En resumen

Axis & Allies es uno de los mejores juegos de la Segunda Guerra

Hill pueden compararse medianamente, y a menos que preparen una buena conversión del "World in Flames", no hay en ordenador un programa que abarque de forma tan completa este trascendental conflicto.

A todo esto, si comparamos con los programas existentes en el mercado, la introducción de la guerra en el Pacífico con los japoneses y la posibilidad de desarrollar mejoras en las unidades, hacen de este programa íntegramente traducido al castellano —la guinda que le faltaba al ya de por sí ape-

ceptible pastel—, un clásico que todo buen aficionado a la estrategia no debería de perderse.

Calificación

Axis & Allies



Pros: Traducido íntegramente al castellano. Jugabilidad completa, cinco jugadores en la misma máquina, por internet o por red. No sólo mejora el juego de mesa original sino también aumenta el interés con reglas de la tercera edición para ordenador, que logra aumentar considerablemente el potencial del juego.

Contras: La operación de introducir tropas en los transportes es tediosa por el interfaz empleado, pero nada en comparación con los pilones de fichas que todo buen "wargamer" acostumbra a manejar. El apartado de colocación de refuerzos es un poco farragoso, y en los turnos controlados por el ordenador, la espera se hace demasiado patética.



Más dinero... ¡es la guerra!

Capitalism Plus

Aunque castellanizado, con un nombre ya conocido por los amantes de la estrategia de simulación, aparece con unos cuantos meses (casi años) de retraso, un programa que hará las delicias de todos aquellos que gustan de levantar sus propias empresas. Y lo hace en un momento en que otros títulos como *Wall Street Trader '99* o *Industry Giant* campan por sus respetos. Terreno abonado.

Capitalism Plus es una obra maestra de la estrategia de simulación económica publicada en 1997 por Interactive Magic. Friendware no ha querido que nos perdiéramos un título tan excelente como este y, aunque con un poco de retraso, ha acabado por publicarlo -y aun más importante, lo ha traducido al castellano-. No obstante, la calidad del programa es tal que, a pesar del tiempo transcurrido, sigue teniendo una vigencia excepcional, aunque ya haya sido superado en términos tecnológicos y gráficos.

Partiendo del original Capitalism, se ha realizado un trabajo impropio destinado a aumentar sobre todo las posibilidades y la apariencia externa del juego. Se han aumentado el número de mapas y el de productos que podemos crear y comercializar, hasta un total de 80, para conseguir una variedad que pocos programas de este tipo consiguen. En su beneficio decir también que es mucho más fácil de jugar, con una mejor ayuda y un completo tutorial de todos los aspectos principales del juego. El hecho de estar traducido también contribuye mucho a que consigamos sacarle el mayor partido a la simulación.

Dinero, poder y riqueza

Estos son los tres pilares sobre los que se asienta el juego, pero sobre todo en el primero. Como en el mundo real, partimos de una suma inicial que tendremos que invertir de cualquier forma para conseguir enriquecernos. La forma de hacer esto es mediante la creación de una empresa y la comercialización de distintos productos, desde zapatillas de deporte hasta cerveza, pasando por todo tipo de alimentos, materiales, etc. En nuestras manos estará el con-

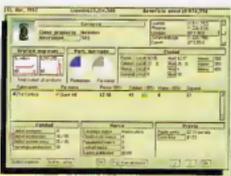
trol de todos los aspectos de un proceso productivo: creación de granjas, minas y fábricas, compra de materiales, gestión de transporte y manipulación, transformación, planificación de campañas de marketing, venta, recogida de beneficios, etc.

El juego modeliza de forma espléndida, como su sucesor Capitalism, multitud de procesos financieros de las empresas reales. Así, tendremos que pelearnos con conceptos como acciones, dividendos, fletes, costes, o stock. Montaremos la estructura de nuestra empresa, fijaremos los sueldos de nuestros empleados, negociaremos precios de compra y venta,

Pero al mismo tiempo tendremos que estar pendientes de lo que hace la competencia, que se entrometerá en nuestros negocios, y de ciertos acontecimientos mundiales o locales que influirán en las materias primas o los precios. El juego incorpora una decena de mapas del mundo real con los que podremos jugar, además de existir generación aleatoria y un editor de mapas.

De DOS y de Windows

Pero, con diferencia, una de las cualidades más sorprendentes del juego es que nos presenta una versión de Windows 95 y otra de DOS, aspecto que muchos creíamos ya olvidado y perdido en la memoria. Ambas versiones son prácticamente idénticas y de funcionalidad similar, salvo que la de DOS necesita considerablemente menos máquina que la otra. En su despecho, la de Windows no aprovecha al máximo las posibilidades que el siste-



y mucho más. Para simplificar (y generalizar) la complejidad de las empresas reales, las que podremos crear en el juego estarán divididas en unidades funcionales independientes pero relacionadas entre sí que nos permitirán tener un control completo de los productos y sus aspectos relacionados.



Precio: 7.990

Requisitos:

486DX/66, 8 MB de RAM,

22MB de disco duro libres,

SVGA, CD-ROM 2X, ratón,

Windows 95 con DirectX

tarjeta de sonido

Nº de jugadores: De1 a 11

Editor: Enlight Software/

Interactive Magic

Distribuidor: Friendware



ma operativo y el hardware, le pueden llegar a brindar.

El sistema de juego es detallado y complejo, con multitud de menús, por lo que, aparte de utilizar el tutorial, es necesaria mucha práctica para hacerse con un control completo del mismo. El interfaz es muy funcional y lógico, por lo que aprender a jugar no es difícil, y la dificultad en sí es muy graduable. En parte es un juego abstracto, por que todo se representa mediante cifras y porcentajes, apoyados en unas pocas imágenes y gráficas, aparte de dos mapas, uno geográfico y otro de la ciudad. No tenemos que esperar ver nada moverse ni producir, tan sólo el dinero cambiando de mano y entrando y saliendo. Es por ello que el juego agrada más a los estrategas experimentados o a los amantes de la simulación económica que al estratega medio.

El juego tiene lugar en tiempo real, pero con varias velocidades para ajustarse a nuestra habilidad o permitimos pasar períodos de tiempo rápidamente. Obviamente, es el tiempo el que manda.

El truco es...

Aunque no sea un método muy honorable, si en cualquier momento del juego teclas \$\$\$*\$\$\$ (en ese orden y una tecla tras otra), obtendrás cien millones de dólares para tus gastos.**



Como en la vida real, partimos de una suma inicial que tendremos que invertir de cualquier forma para conseguir enriquecernos

Calificación

Capitalism Plus

Pros: Su larga vida, gracias a multitud de opciones de juego y configuraciones. Riqueza estratégica enorme en el campo de la simulación, con un buen grado de equivalencia con la realidad. Facilidad de manejo, apoyada por un tutorial soberbio.

Contras: El entorno de juego es muy sencillo de manejar, pero también excesivamente simple y espartano para lo que estamos acostumbrados en la actualidad. Un poco más de multimedia no hubiese venido mal. Es demasiado parecido al original Capitalism. Un año antes hubiese sido el mejor juego de simulación económica, pero ahora...

¡Hola!
Soy Skully,
ayúdame a luchar
contra los peludos



UN JUEGO DE ESTRATEGIA CÓMICO

- Más de 50 niveles de juego.
- Hasta 100 armas diferentes.
- Posibilidad de jugar con 4 jugadores en red.
- Localizado completamente al castellano.
- Descubre 100 inventos diferentes para defenderte (trampas, bombas, vacas explosivas.....)



UBI SOFT S.A.

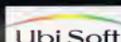
Ctra. de Rubí, 72-74

Edificio Horizon - 3ª Planta

08190 Sant Cugat del Valles (Barcelona)

Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60

<http://www.ubisoft.es>



De más a menos

Skullcaps

Este juego es el primero de los tres títulos de estrategia que Creative Edge tiene previstos para los primeros meses del año.



Precio: 4.995

Requerimientos:

Pentium 90,
16MB de RAM, CD-ROM Bx,
SVGA con 2 MB de RAM,
tarjeta de sonido, ratón,
Windows 95/98

Nº de jugadores: De 1 a 4

Editor: Creative Edge

Distribuidor: Ubi Soft

Skullcaps es la historia del enfrentamiento entre los Skullies y los Hairies (calvorotas y peludos), dos variantes de enano con mala uva que no cesan de hacerse perrerías para conseguir conquistar el mundo. El planteamiento con respecto a otros juegos de estrategia es más sencillo, aunque la variedad que ofrece puede llegar a ser igual de compleja que en los títulos más potentes.

Sólo hay cuatro tipos de unidad: constructor, científico, soldado y trabajador. Cada una de ellas está especializada en un trabajo determinado, y además recoge energía para el mismo mientras pasea por el mundo. Esta energía es necesaria para cualquier actividad que implique la creación o destrucción de algo. Los constructores se ocupan obviamente de la construcción de edificios y su manteni-

miento, los científicos de la investigación, producción de inventos y su colocación, los soldados de luchar y producir energía de combate, y los trabajadores de obtener energía para la alteración del terreno. La única estructura que se puede construir es una casa básica que a medida que avanza el juego se puede transformar mediante el trabajo de los constructores en diferentes estructuras especializadas, como un fuerte, un criadero o un laboratorio. Cualquiera de ellas estará dividida en cuatro habitaciones, una para cada tipo de unidad.

El sistema para derrotar a los hairies es muy sencillo: soldados e inventos para acabar con ellos. Los inventos básicos se amplían de una forma muy peculiar consistente en meter en el laboratorio criaturas y objetos que se encuentren en el escenario, como piedras, mofetas, conejos, ovejas, peces diversos y serpientes, y al menos merece probarlos todos una vez.

Skullcaps está compuesto por más de 45 misiones, siendo las 10 primeras un tutorial que explica lo

misión tutorial al estilo Populous. También se incluyen unos cuantos escenarios multijugador, para que no se queje nadie. En cuanto al aspecto visual, a buen seguro se podría haber realizado de otra manera, ya que la "perspectiva pseudo cónica" empleada tiene serios problemas en ciertos momentos. Quizá una vista isométrica o un entorno puramente 3D habrían sido mucho más adecuados.

El truco es...

Intenta crecer lo antes posible para superar en número a los hairies, ya que en cuanto sean numerosos te será más difícil acabar con ellos. Aprovecha todos los animales que puedas para hacer trampas.

A pesar de que salvando esta extraña perspectiva, el resto aparenta estar muy bien, lo cierto es que Skullcaps termina siendo insulso después de la misión 13 o la 14 -sobre todo por la lentitud-, al menos para el jugador habitual de estrategia. Quizá un usuario menos exigente y con miras más amplias encuentre divertido Skullcaps, sobre todo si nunca se ha atrevido a probar un juego de estrategia en tiempo real. Podría tratarse de un título de esos para todas las edades. En tal caso, Skullcaps tendría un poco más de sentido, pues su filosofía y funcionamiento son bastante sencillos.



Calificación

Skullcaps

Pros: Skullcaps está en castellano y cuenta con ayuda en pantalla en todo momento para no quedarse parado.

Contras: Una vez superado el tutorial y jugadas un par de misiones, el nivel de adicción descenderá en picado.



más básico del juego. Este grupo de niveles marca un tiempo máximo para lograr los objetivos, algo que puede resultar incómodo a más de uno al empezar. Hubiera estado mucho mejor una única

HERETIC II

NO ES UN JUEGO...



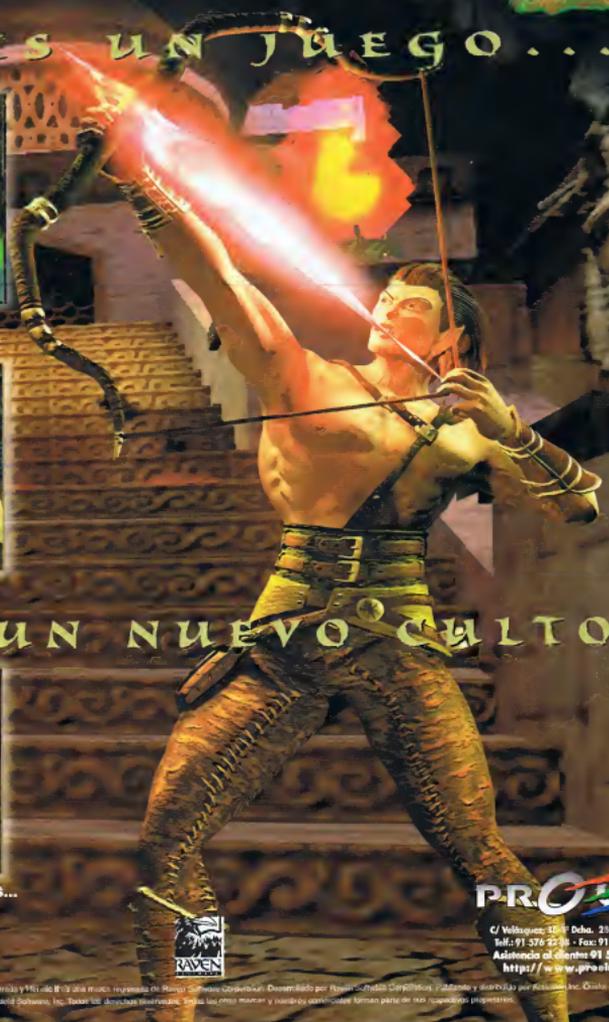
El engine de Quake II



Un mundo subterráneo



Armas, magia, movimientos increíbles...



...ES UN NUEVO CULTO

ACTIVISION



PROLIN

C/ Velázquez 20 - 1º Dcha. 28001 Madrid.
Tel: 91 376 22 28 - Fax: 91 377 90 94
Atención al Cliente: 91 376 93 43
<http://www.prolin.com>

© 1997 Activision, Inc. Heretic II es una marca registrada y M1 de Raven Software. Raven Software es una división de Activision. Desarrollado por Raven Software Corporation. Distribuido y distribuido por Activision, Inc. Quake es una marca registrada de Activision, Inc. Quake II es una marca registrada de Activision, Inc. Raven Software Corporation. Todos los otros nombres y marcas que aparecen forman parte de sus respectivos propietarios.

Nunca sabremos qué se diseñó antes: Settlers III o Knights & Merchants. Las similitudes entre ambos juegos son tantas y tan obvias, que dan bastante que pensar.

¿Qué fue antes?

Settlers III

Si embargo, un rápido vistazo al pasado aclara muchas cosas: no es que Settlers III coincida en muchos aspectos con Knights & Merchants, es que éste copiaba descaradamente a Settlers II. Por ello estableceremos las comparaciones entre ambas escuelas, y observaremos la existencia de Knights & Merchants. Para los conocedores de la serie de Blue Byte, las novedades no son muchas, pero en cambio son bastante sustanciosas: ya no hay que construir caminos para el desplazamiento de las unidades, es necesario construir albergue para atraer a nuevos colonos,

para conseguir una espada es necesario tener una armería, que a su vez necesita una fundición, la cual exige la existencia de una mina de hierro; donde hay una mina hacen falta mineros con picos, lo que hace necesaria una fábrica de herramientas, y para que todo ello funcione, hay que alimentar a los obreros, así que la construcción de granjas diversas, pozos de agua, panaderías, maderos y molinos se hace imperativa, si bien son imposibles de acceder sin el trabajo de un leñador y un cintero.

Esta parrufada tan complicada es la constante de Settlers III, y en

ta abarcar todo el espacio necesario. Lo malo es que cada torre exige la presencia de un soldado, lo bueno es que una vez construida la siguiente torre o un par de ellas más, se puede derriuir la primera liberando al soldado.

Al mogollón

Evidentemente no todo es construcción y gestión: tarde o temprano llega el combate. Las unidades militares, junto con algunos especialistas como los geólogos, son las únicas sobre las que se puede ejercer un control directo, mientras que las demás se dedicarán a sus labores automáticamente. En las diferentes estructuras militares se puede formar una variedad suficiente de unidades, para lo cual por supuesto habrá que producir los pertrechos necesarios —lo mismo sucede con los barcos, otra de las novedades de Settlers III con respecto a su predecesor (ahora hay batallas navales)—.

Desafortunadamente, lo que sucede en el momento de combatir es exactamente lo mismo que sucedía en Settlers II: se envía a un puñado de soldados contra las estructuras enemigas con la esperanza de que los propios tengan más suerte que los ajenos y estén mejor equipados para vencer. La única estrategia posible es atacar primero los edificios clave: si se eliminan las bases de la inmensa cadena de producción, ésta se desmorona sola, aunque para ello hay que alcanzar el corazón del enclave enemigo.

Si hay suerte...

En el modo multijugador se detectan algunos errores de programación de los que afortunada-



hay tres culturas diferentes, y los dioses cobran un papel importante. Por supuesto, gráfico, sonido y la mayoría de los aspectos técnicos, también han sufrido mejoras.

La importancia de los dioses en Settlers III es indudable: la introducción del juego explica cómo el Padre de todos los dioses, harto de ver cómo gandelujan sus retoños, establece una competición entre éstos para determinar cuál sobrevivirá y cuál no. Este nuevo elemento de juego incide en el resultado de forma determinante a medida que se avanza un nivel tras otro.

Interdependencias

Peró para ir por pasos, al igual que en Settlers II el grueso del juego es la cadena de produc-

realidad, no es más que arañar la superficie, ya que la gestión va mucho más lejos y a mayor profundidad que todo esto: se decide la producción en todo momento, lo cual obliga a una constante redistribución de la materia prima en función de las necesidades puntuales de la situación.

Cada una de las culturas o civilizaciones de Settlers III (egipcios, romanos y asiáticos) tiene su propio aspecto gráfico y banda sonora, así como ligeras variaciones sobre las estructuras básicas, aunque en realidad éstas no afectan demasiado al equilibrio global. La expansión de todas ellas en el terreno de juego se produce mediante la construcción de torres vigía, que amplían el radio de construcción sucesivamente has-



Precio: 7.990

Requerimientos:

Pentium 100, 32MB de RAM, 250 Mb libres en disco duro, SVGA con 2 MB de RAM, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Blue Byte
Distribuidor: Friendware



Cada una de las culturas del juego (egipcios, romanos y asiáticos) tiene su propio aspecto gráfico y banda sonora

mente, sólo uno se reproduce en la modalidad para un jugador: los leñadores no reconocen los árboles reforestados como materia prima. El otro error grave en multijugador es que los trabajadores pueden quedarse sin rutas que seguir para transportar materiales si se ven obligados a cruzar la frontera, lo que puede obligar a reiniciar una partida ante la imposibilidad de controlar directamente a estas unidades. Sin embargo es posible que en la edición castellana del

santes de la serie y de otros títulos del género, si bien prima en él la construcción sobre el combate, siendo las posibilidades de crea-



El truco es...

No construyas los edificios demasiado juntos, y cuando una estructura ya no te sea útil, derríbala para aprovechar parte de los materiales utilizados en su construcción. Mantén siempre al menos un par de geólogos activos.

juego estos errores se solventen, ya que aunque están presentes en la inglesa, la española se retrasa un poco debido a la traducción, así que hay tiempo para incorporar el parche pertinente (y esperamos que así sea).

Settlers III es una amalgama de numerosos elementos intere-

cción de un imperio bastante limitada debido al escaso número de estructuras interesantes y a la ausencia de avances tecnológicos e investigación. La introducción de sacerdotes y religión al más puro estilo Populous/Age of Empires resulta novedosa en la serie, pero no es nada desconocido para el jugador habitual de estrategia. El conjunto está algo por encima de la media, pero la lentitud del proceso de construcción



(al menos en el modo un jugador se puede saltar el tiempo en pequeñas fracciones) y la escasa satisfacción que produce el avance en general, dejan a Settlers III en un título simplemente discreto.

Calificación

Settlers III

- **Pros:** La evolución con respecto a Settlers II es patente, y las mejoras visuales y la eliminación de los elementos más tediosos de éste hacen que Settlers III sea algo más que el paso lógico después de la segunda entrega.
- **Contras:** Al margen de la existencia de errores que quizá se solucionen en la edición española, Settlers III es un juego lento y de paciencia. No poder controlar directamente a los trabajadores en un momento dado resulta frustrante.

En el reportaje que dedicamos a la compañía francesa Cryo el mes pasado destacábamos este juego como uno de los primeros que inauguraría su gama on-line. También tiene modalidad para un solo jugador.

El Cluedo a lo grande

Scotland Yard

Un juego de tablero muy popular en Francia ha dado lugar a este título, que podría considerarse en cierta manera como una evolución del conocido Cluedo. Uno de los jugadores asume el papel de Mr. X, un criminal instalado en Londres, y los demás se convertirán en agentes de Scotland Yard. La misión del primero—además de la obvia, consistente en huir de la ley—es variable, pues en función del personaje escogido como criminal (Drácula, Frankenstein, el Hombre Lobo y algunos más) recibirá un objetivo adicional. Si consigue éste, o no ser atrapado en el tiempo que dura la partida, Mr. X gana. Por su parte, los agentes lo tienen más fácil: sólo tienen que encontrar a Mr. X y capturarlo, aunque no sirve si es por accidente y deben hacerlo mediante la obtención de pistas.

Los medios de transporte a disposición de todos son los mismos: autobús, taxi y metro. Cada jugador cuenta al principio con 20 billetes para cada tipo de vehículo, cantidad que puede ampliar según sea necesario adquiriendo lo que sea menester en diferentes lugares, variables también según el nivel en que se mueva. El criminal trata obviamente con los bajos fondos, mientras que los agentes de la ley trabajan con la policía y los ciudadanos. Mr. X puede robar y atracar a quien quiera, mientras que los agentes no.

A dos niveles

Puesto que se trata de la versión de ordenador de un juego de tablero, Cryo ha tenido que respetar al pie de la letra las reglas y sis-

tema de juego originales, pero conociendo los gustos de los usuarios de ordenador, ha incluido una modalidad adicional. El nivel 1 de juego sigue las normas del tablero, con turnos para cada jugador y una cantidad limitada de los mismos para completar la partida. Como entrenamiento no está mal, aunque resulta quizá más difícil que el nivel 2. Éste se desarrolla en tiempo real, pero no es ésta la única diferencia con el nivel anterior.

En cada una de las 199 estaciones o lugares de que consta el

se puede acceder. Gente a la que comprar información, sacar dinero, casas en las que entrar a robar, tabernas en las que obtener armas y utensilios diversos... Todo un mundo que explorar y en el que esconderse o tender trampas. Por cierto, todos los jugadores saben en todo momento dónde se encuentran exactamente los demás, y aunque esto parezca un contrasentido no lo es. Hay que tener en cuenta que los agentes sólo pueden detener a Mr. X una vez que han obtenido la información necesaria para



juego sobre el mapa de la capital británica, se puede realizar un zoom para obtener el detalle de la situación, con personajes deambulando por las calles y lugares a los que



Precio: 7.450

Requerimientos: Pentium 166 MHz, 32 Mb de RAM, SVGA con 2 Mb de RAM, 120 Mb libres en disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98

Nº de jugadores: 1 o varios

Editor: Cryo

Distribuidor: Friendware



Uno de los jugadores asume el papel de Mr. X, un criminal instalado en Londres, y los demás se convertirán en agentes de Scotland Yard



ello, y al criminal se aplica la misma regla con su objetivo, así que salvar las distancias por conocer la ubicación de los demás no es

net a gran velocidad y con un bajo índice de latencias, siempre y cuando se disponga de un módem 28.800.

con el sistema SCOL integrado, un software desarrollado por Cryo que permite jugar a través de Internet, si bien en este juego lo de menos es la representación visual, ya que se trata de agudizar el ingenio y ser más listo que el resto de jugadores. Para terminar, Scotland Yard sale totalmente en castellano, como viene siendo habitual en todos los productos distribuidos por Friendware.



El truco es...

Empieza jugando en el nivel 1, ya que tienes más tiempo para pensar (puedes definir el tiempo estipulado para cada turno). Utiliza billetes de metro y autobús siempre que puedas, ya que hay muchos lugares en los que no están disponibles estos medios de transporte.

por lo tanto la política correcta en Scotland Yard.

Jugar contra el ordenador es divertido, pero la opción multijugador aumenta el entretenimiento como suele ocurrir en casi todos los juegos, ya que los contrincantes son humanos y la inteligencia y argucias nada tienen que ver con las de una máquina. Scotland Yard cuenta



Scotland Yard se juega sobre un colorido mapa de Londres, y al hacer zoom sobre cualquier localización, se obtiene una vistosa y detallada isométrica bastante repetitiva en lo referente a con-



Calificación

Scotland Yard



Pros: Dejando a un lado el que se trate de una adaptación de un juego de tablero, Scotland Yard resulta muy entretenido, si bien es cierto que la opción multijugador es mucho más versátil que la de un jugador.

Contras: Como entretenimiento pasajero no está mal, pero para quien no tenga acceso a multijugador en cualquiera de sus formatos, Scotland Yard se terminará pronto.



Vuelve, a casa vuelve...

Heretic II

Hay sagas que llegan a aburrir porque sus ampliaciones no aportan nada nuevo o abundan en lo mismo de siempre con algunas mejoras tecnológicas.

Este no es precisamente el caso de Heretic II, casi una pequeña obra de arte...

Corvus, el héroe de Heretic que ahora tiene nombre, rostro y figura, vuelve a su ciudad natal después de años perdido en otras dimensiones. Guiado por uno de los Tomos de Poder, descubre que Parthoris, el continente donde se encuentra Silverspring, está azotado por una extraña plaga. Aunque se resiste a convertirse en héroe de nuevo, no le queda más remedio si quiere salvar al mundo, así que emprende una aventura que le llevará por lugares misteriosos y legendarios, llenos de pesadillas vivas cuyo único fin es acabar con su vida.

Además, el mismo está infectado por la plaga, lo que hace imperativa la búsqueda de un remedio. Tras superar la prueba de fuego en Silverspring, donde tendrá que derrotar al gobernante de su ciudad transformado en monstruo, se dirige a otra ciudad mítica en busca de un sanador, quien a su vez le enviará a otro lugar para hablar con una sacerdotisa. Esta le llevará a su objetivo final, una fortaleza donde se encuentra el creador de la plaga, un serafín ambicioso que intentó utilizar el hechizo de ascensión para convertirse en dios. El problema es que al no contar con los siete Tomos de Poder (uno lo tenía Corvus), falsificó uno y el conjuro salió mal, creándose la plaga por accidente. Corvus debe reemplazar el tomo falso por el verdadero y rehacer el hechizo.

El mundo más espectacular

Antes de pasar a otros pormenores del juego, solamente decir que los dos últimos niveles, en las minas y la fortaleza, están exageradamente inspirados en los dos últimos de Die by the Sword, con unas similitudes tan descaradas que parece casi una copia.

A pesar de ello, tanto el diseño de estos niveles como el de los demás es absolutamente espectacular. La grandeza de los escenarios, tanto en tamaño como en belleza visual, efectos y arquitectura, es muy superior a la de los mejores juegos 3D en tercera persona del momento, como Tomb Raider III. La mezcla de elementos decorativos e interactivos con efectos como niebla, luz y oscuridad, hace pensar en un híbrido de Turok y Tomb Raider con el espectáculo visual de las aventuras gráficas más

go, lo que evita las interrupciones bruscas de la acción y asegura la continuidad de la misma.

La arquitectura es fascinante, ya que tiende al realismo extremista. Resulta sorprendente pasar una y otra vez por las mismas salas a diferente altura, hasta acostumbrarse a que los escenarios son coherentes, estructuras compuestas por bloques que se apoyan y sostienen unos a otros. Lo que no resulta lógico dado este diseño, es que el protagonista pueda realizar determinadas acciones en unos sitios y en otros similares no, como agarrarse al borde de un tejado o al de una pared.

Coloreando la ambientación visual, con juegos de luces y sombras, está la banda sonora, creada especialmente para resaltar cada escenario y situación. Inquietante y sombría, luminosa y salpicada por el murmullo del agua, acallada por los golpes de pico y martillo, la música se queda siempre por debajo del conjunto produciendo el efecto perfecto e intencionado de mantener una cierta desazón, una sensación de peligro constante que no desaparece hasta que se termina el juego o se sale de él.



impresionantes en el apartado artístico. Todas las animaciones del juego, a excepción de la introducción y el final, han sido creadas con el propio entorno 3D del jue-



Precio: 7.995

Requerimientos:
Pentium 166 (con tarjeta
aceleradora) o Pentium 233
(sin ella). 32Mb de RAM,
Windows 95/98/NT 4.0,
CD-ROM 4x, SVGA 2Mb,
250Mb de disco duro libres

Nº de jugadores: 1 ó varios

Editor: Raven

Distribuidor: Proein



Formas de jugar

Los movimientos de Corvus son variados y poseen una gama muy amplia de posibilidades, aunque la animación y las colisiones con objetos 3D –escenario y personajes– no están a la altura del resto del juego. Corvus puede saltar ayudado o no por una pértiga, escalar cuerdas, trepar por salientes, bucear, correr, dar volteretas y realizar ataques realmente impresionantes según el arma o conjuro seleccionados, desplegando en estos momentos de combate el mayor esfuerzo creativo y visual que se ha hecho hasta ahora en un juego de estas características. Por ejemplo, el hechizo defensivo de meteoritos hace que aparezcan cuatro esferas rotatorias alrededor de Corvus, y cuando un enemigo se acerca a él, salen disparadas como si fueran misiles guiados hacia su objetivo. Los hechizos de ataque tampoco se quedan atrás, desde la típica bola de fuego a los dardos de electricidad que van despidiendo luz a su paso.

El combate con armas pone al alcance del jugador escenas auténticamente grotescas que se pueden censurar sin ningún tipo de problema desde el menú, pero ahí están para quien las quiera: toneladas de sangre y salpicones,

decapitaciones, desmembramientos y despedazamientos. El más puro combate de fantasía medieval tal y como dicta la tradición rolera.

Tecnología endeble

Lo malo es la interacción de Corvus con su entorno. Al bajar unas escaleras o una rampa, la animación es insulsa y nada realista, parece que flota sobre algo invisible. Los enemigos saltan encima del protagonista y puede ocurrir que se queden bloqueados sobre su cabeza hasta que el elfo decida moverse, y aún así, sucede también que se quedan flotando en el aire. También están presentes por supuesto los inevitables errores de clipping, aunque en menor medida que en otros juegos. Fruto de estos problemas es otro que a veces resulta más irritante, y es que los enemigos tienden a comportarse de una forma completamente absurda cuando se producen esos errores de colisión.



Por desgracia, como suele ocurrir en muchos juegos de acción 3D en primera persona y los que proceden de esta variante para pasar a tercera, es prácticamente imposible terminar Heretic II sin trucos. Las trampas –abundantes en algunas zonas–, los saltos y las zonas difíciles por su diseño, se pueden salvar con destreza y práctica, pero los enemigos son otro cantar. De uno en uno existen posibilidades de vencer prácticamente a cualquiera, pero cuando atacan varios a la vez el resultado más normal es la muerte de Corvus.

La grandeza de los escenarios, tanto en tamaño como en belleza visual, efectos y arquitectura, es muy superior a la de los mejores juegos 3D del momento



Heretic II



Los movimientos de Corvus son variados y poseen una gama muy amplia de posibilidades

Más juego

Si la aventura de librar Parthoris de la plaga no es suficiente, existen la opción multijugador y un editor de niveles. Como valor añadido están muy bien, pero a diferencia de los sucesores de Quake, Heretic II no es un juego diseñado expresamente para emplear estas posibilidades, lo cual no significa que estén mal, sino simplemente que la aventura para un solo jugador es lo suficientemente sólida de por sí como para no necesitar este apoyo.

Heretic II, aunque poco tiene que ver en su forma con su predecesor, mantiene el espíritu de la saga aportándole nuevos elementos que despiertan inmediatamente el interés. La ejecución de to-

dos sus aspectos –a excepción de los errores técnicos mencionados anteriormente– es fantástica, y destacan sobre todo el apartado visual, el diseño de los niveles y la construcción de los escenarios. Salvo determinados enemigos, los demás no son demasiado inteligentes y siguen por norma general la filosofía de Quake: matar o morir. Nunca buscan ayuda, huyen o se guarecen, a no ser que estén desmembrados y su capacidad de ataque haya queda-

a la inteligente colocación de los personajes con que se puede interactuar y la utilización del Tomo de Poder para ofrecer información en los momentos oportunos, ayudando a que el jugador se integre completamente en la historia y el juego y se sienta realmente parte de lo que está ocurriendo en la pantalla. A diferencia de otros juegos que salen con errores, Heretic II se puede jugar sin problemas sin necesidad de parche alguno, aunque evidentemente estaría mucho mejor sin esos defectos. Por eso precisamente, porque los errores son aceptables –por desgracia a estas alturas hay que pensar así, pocos títulos se salvan de los bugs–, merece la pena jugarlo.



do anulada; en tal caso huirán, pero evidentemente nunca se recuperan.

Aunque la acción y el combate tienen sin duda un gran peso en el juego, también lo tiene la aventura, principalmente gracias

El truco es...

Aunque no lo parezca, la mejor arma es el bastón que lleva Corvus por defecto: no consume energía ni defensiva ni de ataque, y es sumamente eficaz con casi todos los enemigos. Su golpe más devastador se obtiene con las teclas CTRL+SHIFT+CURSOR ARRIBA.

Calificación**Heretic II**

Pro: La ambientación es fabulosa y logra identificar al jugador con el personaje de inmediato, envolviéndole en el mundo de Parthoris. La utilización de algunos recursos de aventura resulta bastante efectiva.

Contras: Hay errores técnicos que aunque no impiden jugar con fluidez, podrían estar solventados a estas alturas. La dificultad es un tanto exagerada incluso en el modo fácil.



AHORA PUEDES

¡ELIMINAR LA BARRERA
ENTRE LA REALIDAD Y EL JUEGO!

Ya disponible en
CATALÁN y
en EUSKERA.
Llama al
902 197 198



98



Ahora puedes aniquilar a los invasores alienígenas, descender a noventa kilómetros por hora el más accidentado circuito de moto-cross del planeta, convertirte en as de la segunda guerra a bordo de un "Mustang" o visitar el Parque Jurásico y hacer morder el polvo a los velociraptors.

Todo eso, con el más absoluto realismo.

Eliminando las barreras entre la realidad y el juego.

Para lograrlo, Microsoft ha creado Windows 98. Un Sistema Operativo más fácil de usar y más rápido que nunca, que te permite aprovechar mejor todas las posibilidades de tu PC.

Y además, preparado para MMX, 3Dfx, Joysticks con USB, múltiples monitores y todas las últimas tecnologías.

Para que tus juegos tengan el mayor realismo, facilidad y velocidad de respuesta. Deja correr tus fantasías.



¡Ahora puedes!



Nuestros socios tecnológicos te hacen la vida más fácil con Windows 98.

Microsoft

www.eu.microsoft.com/spain/windows98/

El agujero de gusano

Excessive Speed

Tenemos aquí una carrera de coches cuya filosofía es tan clara que asusta: todo vale con tal de ganar. Destrozar a los contrincantes, tomar atajos, disparar y asestar golpes traicioneros, se convertirán en actos tan cotidianos...



Precio: 4.990

Requerimientos:

Pentium 133 MHz, 16Mb de RAM, 20 Mb de disco duro, tarjeta de Sonido, Windows 95, CD-ROM 4x, SVGA, ratón

Nº de jugadores: De 1 a 4

Editor: Intron

Distribuidor: Virgin

Recordando al impresionante Death Rally, que apareció en marzo del año 97, pero sin llegar a ser tan exclusivo como aquel, Excessive Speed hace honor a su nombre y nos propone un juego de carreras de coches de lo más incontrolable y alocado. Con tus vehículos a tamaño micromachines, podrás circular a toda velocidad sobre retorcidas pistas cuyos trazados parecen inspirados en la visión de un aparato digestivo cualquiera. Los 14 circuitos disponibles en 3D, ofrecen así, toda

clase de curiosidades, desde curvas sin fin hasta puentes, plataformas para saltos, abismos y toda clase de obstáculos. La temática de estos re-

corridos será variada: estaciones espaciales, bosques, montañas, selvas, minas, desiertos, bases militares... con elementos acordes al tema que representan, claro está. A pesar de su variedad, todos los circuitos tienen un elemento en común: a lo largo de sus recorridos se encuentran esparcidos los iconos que puedes recoger, y que te servirán para sacar mayor provecho a la carrera, bien sea beneficiándote directamente —es-cudos de protección, turbo, o reparación de daños—, o indirectamente al perjudicar a tus contrin-

entre otras muchas cosas. A partir de ese momento, ya todo depende de ti, y créenos: este juego pondrá a prueba tus habilidades... puedes estar completamente seguro.



cantes: minas para dejar repartidas en la calzada, charcos de aceite para que resbalen, misiles, torpedos e incluso tornados,

El truco es...
No intentes recoger todos los iconos porque perderás un tiempo precioso. Más te valdrá aprender dónde se encuentran e intentar pasar sobre ellos en la próxima vuelta. Huye de las manchas de aceite como del mismo diablo.

Calificación

Excessive Speed

Pros: Muchos circuitos, fácil manejo y adición totalmente asegurada.

Contras: Dentro de la variedad de escenarios ofertada se detectan ciertas pautas de monotonía en las pistas.



La peor de tus pesadillas acaba de empezar...

THE CHOSEN

BLOOD II



Año 2028. Hace 100 años que Caleb, el primero de Los Elegidos luchó y derrotó al Dios de la Oscuridad. Pero esa victoria parcial no sirvió para otra cosa más que para purgar las hordas de la Oscuridad, que ahora han vuelto con más ferocidad que nunca. Caleb ha tomado una decisión: invocar a los otros Tres Elegidos - Ishmael, Ophelia y Gabriella. Ahora tu debes tomar otra: decidir si eres capaz o no de combinar sus fuerzas para conseguir la victoria total.



30 niveles de acción 3D de tamaño descomunal y que siguen un hilo argumental casi cinematográfico.



Enemigos espectaculares con modelados 3D e IAs sin precedentes... y 18 armas para destruirlos.



Utilización del Engine LithTech. Efectos de luz, texturas y ambiente (viento, lluvia, niebla...) como jamás habrás visto.



Métete en la piel de uno de los 4 Elegidos, cada uno con sus características propias que incluso podrás modificar a tu antojo.



Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918



Blood II: The Chosen(TM) (C)1998 Monolith Productions, Inc. All Rights Reserved. Created by Monolith Productions, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. This game uses the LithTech engine and tools developed and licensed by Monolith Productions, Inc. Blood II: The Chosen, Blood, LithTech and the "M" Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc. GT and the GT Games Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.



Un pastel con poco azúcar

Grand Touring

En la Era de la Imagen, a veces olvidamos que ésta no sólo existe porque haya algo que la sustenta, sino que es lo menos importante al fin y al cabo, o que, en otro orden de cosas, si fuese el fiel reflejo exterior de lo interno, tanto mejor.

Pues sí. Tantos rodeos para hacer comprender a los lectores que tenemos entre manos uno de los juegos de carreras de coches con mejor aspecto visual de entre todos los que han sido comercializados en lo que va de año; no en vano algo tenía que notarse con alrededor de 50 frames por segundo. Eternos detalles olvidados en la mayoría de los productos expuestos hasta hoy, tales como por ejemplo que pueda verse algún rezo del interior del coche durante la carrera, o que salten chispas muy realistas cuando uno roza la barrera de seguridad a muchos kilómetros por hora, aquí son de lo más comunes. Además, el aspecto

tan satisfactoria que embarga al jugador después de haber recibido todo lo que espera de un producto. Y es que Grand Touring, no siendo un mal juego, tampoco ofrece un interfaz todo lo bueno que se espera. Sencillo sí, pero no por ello mejor. Además, la jugabilidad queda un tanto en entredicho, ya que a veces parece que los



de los vehículos es impresionante. Está a caballo entre el brillo lujurioso de lo nuevo, y la aceitosa textura que proporcionan, bajo la mínima excusa, las tarjetas 3D actuales. No en vano, para mover tantas calidades necesitaremos casi a la fuerza una aceleradora, y a poder ser de las mejores.

¿Porqué entonces el título a éste artículo? Pues por una razón bastante sencilla: a pesar del todo, el juego no llega a cuajar. No reporta esa sensación

coches no responden a nuestra conducción como sería deseable. Esta circunstancia redundante en un

peor manejo de las máquinas en competición, llevando a estimular reacciones poco ortodoxas, que, aún siendo bastante reales, permiten que el jugador preste más atención a no derrapar o a intentar controlar su vehículo que al mero placer de intentar ganarla carrera.

Opciones

No obstante lo anterior, algunos de los ofrecimientos de Grand Touring serán los siguientes: deberás conducir contra una docena de oponentes reales en otros tantos circuitos elaboradísimos. Podrás jugar en modo arcade, simulación, o con checkpoints por ejemplo, y se soportan hasta ocho jugadores. Algunos coches y circuitos están ocultos



Precio: 2.995

Requerimientos:

Pentium 166, 32Mb de RAM,

40Mb de disco duro libres,

Windows 95/98, ratón,

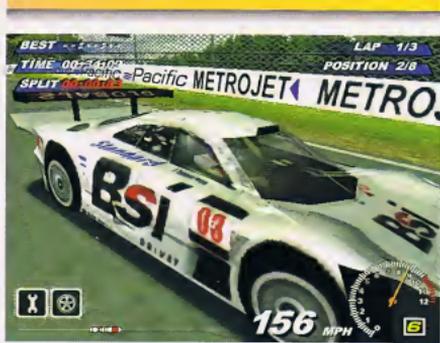
CD-ROM 4x, SVGA 4Mb,

tarjeta de sonido

Nº de jugadores: De 1 a 8

Editor: Empire

Distribuidor: Dinamic



para cuando vayas ganando carreras, y los variadísimos ángulos de cámara te permitirán verlo absolutamente todo. Podrás elegir circuito, su clima, algunas características del coche, y personalizar, en definitiva, cada competición. ¡Sencillo, pero suficiente! ¿En pantalla? Lo acostumbrado: número de vueltas, los relojes, el tiempo...

Deberás conducir contra una docena de oponentes reales en otros tantos circuitos elaboradísimos

El truco es...
Cuando el coche comienza a girar en una curva, suelta el volante si aquella es muy cerrada porque la salvará de forma casi instantánea, y si corres mucho, y no lo sueltas, irás a parar contra la valla.



Calificación

Grand Touring

Pros: El aspecto gráfico del juego, ya sea en lo referente a los circuitos, los escenarios o los coches, es sencillamente impresionante.

Contras: No es tan jugable como cabría esperar.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.

Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.

El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo así como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.

Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.

Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.

Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.

Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.

La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.

Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.

Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.

Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,

POR FAX AL (91) 896 05 10

O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA

APARTADO 93

28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net

www.prix.com

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

Genuino sabor americano

Big Race USA ProPinball

Aunque el azar sea importante en una partida de pinball, no puede uno conceder a la suerte libre albedrío...



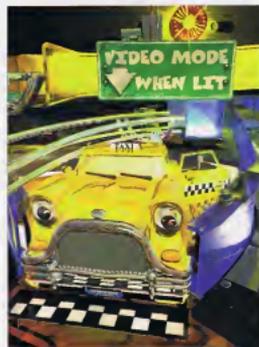
Precio: 2.995

Requerimientos:
Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 10 Mb de disco duro, Windows 95, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de Jugadores: 1 ó 2
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

Pinballs existen muchos, pero no todos observan las calidades necesarias como para pasar un no muy exigente examen. Y los que lo consiguen, aportan interesantes deficiencias, como por ejemplo la existencia de una sola mesa, dato fácil de constatar en el juego que nos ocupa. Afortunadamente, esta triste incidencia es la única que muestra este Big Race ProPinball.

Mesa sólo hay una pero, eso sí, su ejecución tanto en el ámbito visual —en alta resolución—, como técnico, de sonido y jugabilidad, es impecable. No puede decirse más a un pinball salvo la inclusión de una opción para materializar la mesa en tu propia casa. Aunque su extenso y detallado manual te mostrará las posibilidades de juego que se ofrecen, no podemos dejar de apuntar algunos de los privilegios que esta mesa pone a disposición del jugador. Para comen-

Comenzando por la posibilidad de personalizar la configuración gráfica, el nivel de dificultad, o el grado de inclinación de la mesa, y siguiendo con el ajuste de los volúmenes de voces, música y sonidos en el juego, cada uno por separado. Big Race ProPinball ofrece además una exploración por cuardrantes de la mesa, que te permiten ver la localización del tablero que desees, aumentada hasta cuatro veces su tamaño para que no pierdas detalle y sepas a qué atenerse cuando actives la opción mul-



Calificación

Big Race USA ProPinball

Pros: Un sinfín de opciones para personalizar una magnífica mesa. Sólo queda la posibilidad de materializarla.

Contras: Por más que su realización sea impecable, la existencia de un sólo tablero es una oferta escasa.



zar, existen tres vistas distintas del tablero y una gran cantidad de opciones que abarcan un amplio espectro de sugerencias.

El truco es...

No sacrifiques la buena calidad visual en detrimento de la jugabilidad, porque si el dinamismo en los juegos existe, en el pinball que nos ocupa se encuentra elevado a la máxima potencia.

libola, que te regalará la vista cuando aparezcan diez bolas más en juego. Los puntos ca-

lientes que responden al paso de la bola de acero son unos 44 en total, con las infinitas combinaciones que pueden resultar en una partida, además de ofrecer la posibilidad de jugar también en la activa pantalla de leds como si fuera un videojuego. La poco común opción multijugador para poder entablar un cara a cara entre dos personas a través de Internet o de una red local, es sólo otro de sus múltiples aciertos. ¿Quid pro quo? Escasez por calidad.

MIG-29

F U L C R U M

ERBE
www.erbe.es



Imágenes reales del juego.

- RÁPIDO Y PRECISO 30K: Combate soportado con gráficos de alta definición (resolución de 1024 x 768 con Windows 7).
- CABINA INTERACTIVA 3D CON GRAN DETALLE: Refleja exactamente las condiciones de vuelo.
- MÁS DE 45 MISIONES EN SOLITARIO O EN ESCUADRILLA.
- 8 VISTAS PANORÁMICAS DIFERENTES: Para un excepcional conocimiento de la situación.
- PAISAJES ASOMBROSAMENTE REALISTAS.
- MODO ARCADE: Empezar el combate en cuestión de minutos.
- PARTIDAS MULTIJUGADORES EN INTERNET A TRAVÉS DE NOWAWORLD (hasta 126 jugadores).

¡EL ENEMIGO
ERESTÓ!



2
PRODUCTOS
POR SÓLO
7.990
PTAS.



F-16
MULTIROLE FIGHTER

INCLUYE PARTIDAS A GRAN ESCALA EN INTERNET.
VIA NOWA WORLD'S INTEGRATED BATTLE SPACE

NOVALOGIC



La espiral cuadrada

Test Drive 5

Más salvaje que nunca, el mortecino largato de las anteriores entregas de Test Drive, ha mutado a este producto en un ente letal. Superando todas las expectativas, comenzamos 1.999 surtidos en la más pura desesperación...

No hay por dónde cogerlo. Es como si todos los especialistas del cine se hubieran aliado para crear un juego de carreras de coches en donde cualquiera pudiera disfrutar de las acrobacias y los impactos más impresionantes e inimaginables. Como es natural, todo tiene una finalidad, y la de Test Drive 5 es que el jugador intente llegar el primero a la meta, cosa que casi nunca consigue. La explicación es fácil: en la mayoría de las ocasiones esa circunstancia no depende en absoluto de lo bien que se pueda llegar a conducir, sino que la clave está en la pura suerte que tengas, materializada en su estado más aleatorio, por supuesto.

No hay reglas, no hay límites, no hay compasión... ¡no hay valium para quien juega! Todo transcurre en escasos minutos, a una velocidad de vértigo, con unos choques entre los participantes mismos tan impresionantes como los que se producen al colisionar contra el tráfico que circula. Los saltos en los desvíes de las calles hacen que el coche vuele, las vaguadas con firme de tierra lanzarán a tu vehículo hacia la valla de protección dando vueltas como una peonza, y si vas el primero y se te ocurre colisionar contra algún inocente viajero, todos los que te siguen se precipitarán en una orgía de trompos, saltos mortales, vueltas de campana, humos y frenazos, hasta completar el perfil de la más estilizada escultura de la era

moderna basándose en coches destrozados. Circunstancia que no impide que en apenas unos pocos segundos todos os encontréis corriendo de nuevo... ¡como si tal cosa!

Anima mundi

El hiperrealismo de Test Drive no busca la creación de un simulador de carreras de coches, ni tampoco el disfrute de carreras convencionales. Si ello fuese así, sus creadores nunca hubieran estado tan lejos de la realidad como con éste producto. Esta filosofía de juego no es fácil de apreciar, puesto que en un primer acercamiento a "la locura", su apariencia no es otra que la de uno más en la larga lista de juegos para competiciones automovilísticas.

¿En dónde radica su éxito entonces?

En algo tan sencillo como el alto porcentaje de imprevistos que inundan los lugares a través de los cuales discurren las carreras. Aunque existe la posibilidad de correr sin activar tráfico ajeno a la carrera, momento en que Test Drive 5 se convierte en un producto más convencional, la dificultad es siempre elevada, y su grado de adicción tan sólo se supera con las partidas para dos jugadores. Es imposible dejar de



jugar sin intentarlo "una vez más", aunque lleves horas jugando.

Ofrecimientos

A pesar de lo salvaje de su comportamiento y de la música que no te deja un respiro, la velocidad que los coches alcanzan en pocos segundos sólo es comparable a su fácil manejo y más que buena respuesta a los mandos. Pero éste juego nos ofrece también calidades: más de una decena de circuitos bastante largos, para competir en carreras sin más, en contrarrelojo, o en cam-



Precio: 6.990

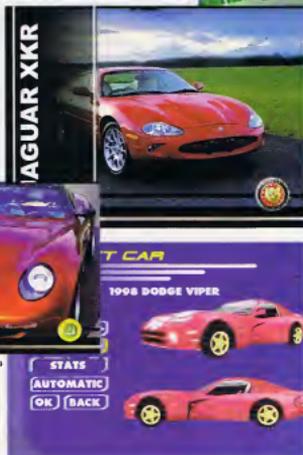
Requerimientos:

Pentium 133, 16 Mb de RAM, 8 Mb de disco duro, Windows 95, CD-ROM 2x, SVGA 256 colores, ratón, tarjeta de sonido.

Nº de jugadores: 1 o varios

Editor: Accolade

Distribuidor: Electronic Arts





La velocidad que los coches alcanzan en pocos segundos sólo es comparable a su fácil manejo y buena respuesta a los mandos



peonatos, usando con despiadada actitud maravillas como el Cobra, TVR, Aston Martin, Jaguar XJ220, y muchos más, aparte de algunas reliquias entre las que se encuentra el Camaro del 69, por ejemplo.

Tan sólo hay un elemento irritante en el juego. Tanto en esta entrega, como en las que le precedieron, el papel del coche



El truco es...

No intentes retirar de la calzada a ningún contrincante empujándole con tu coche, como hacen ellos contigo. A ellos les sale bien porque te explusan durante unos segundos de la pista, pero a ti te fastidiará esa manobra porque el que acabará fuera, a pesar de todo, serás tú.



de policía que te perseguirá cuando traspases los límites de velocidad delante de sus narices, es darte alcance y detenerte durante unos preciosos segundos para que vuelvas a perder. Pero esto mismo se obvia cuando se trata de los coches de tus con-

trincantes, con lo cual ellos no se ven afectados a esta irritante persecución, eliminando así de las competiciones toda posibilidad de tratamiento como iguales. ¿Conclusión? En fin, de todo ello se desprende



que es un juego para masoquistas, polémico, atronador, espectacular, eféctista, caótico y, por momentos... ¡muy divertido!

Calificación

Test Drive 5



Pros: Acción a lo bestia, sencillo interfaz, fácil manejo, buenos gráficos y mucha adicción para quien lo juegue.

Contras: Es prácticamente imposible ganar una carrera dada la gran cantidad de imprevistos a lo largo de su desarrollo y eso te agota. La música estresa el cerebro.



Una estrella fugaz

Trespasser

La expectación que despertó el anuncio de *Trespasser* hace más de dos años convirtió a este juego en una rutilante estrella que llenó portadas en todo el mundo.



Precio: 5.990

Requerimientos:

Pentium 233MHz,
32Mb de RAM,
120Mb libres en disco
duro, tarjeta de sonido,
ratón. Windows 95/98,
CD-ROM 4x, SVGA 4Mb

Nº de jugadores: 1

Editor: Dreamworks

Distribuidor:

Electronic Arts

Lo que durante este tiempo han estado enseñando sus creadores había reforzado ese brillo hasta que el juego, ahora terminado y en las tiendas, ha demostrado que se trata de una estrella muerta y apagada, una grandiosa idea malograda por un nefasto interfaz, una incomprensible primera persona, una lamentable colisión de objetos 3D y, en general, una penosa interacción del usuario con el programa y el entorno de juego.

Eso sí, hay que reconocer que *Trespasser* posee el mejor modelo físico que se ha visto nunca en un juego, lo cual resulta más lamentable todavía al ver cómo se ha desperdiciado. Todo el mundo esperaba que un juego de Dreamworks (Spielberg, Katzenberg y Gef-

fen) que continuase la historia de Parque Jurásico, fuera fantástico. La promesa estaba ahí, pero el resultado es altamente insatisfactorio. El entorno 3D no posee soporte para tarjetas 3Dfx ni aceleradoras, todo funciona mediante software, y el resultado es que hace falta una máquina demasiado potente para que el juego vaya medianamente fluido. En un Pentium 200 con 64 MB de RAM y suficiente potencia gráfica, *Trespasser* va como un caracol botando en una colchoneta elástica.

La interacción de su protagonista con el entorno es irritante y nada intuitiva, lo que desemboca en una escasa jugabilidad. Tanta promesa de libertad, grandes efectos, magníficos dinosaurios -cosas que siguen estando ahí- se ven cercenada por culpa de un

garrafal error de diseño que sitúa al jugador en una primera persona imposible de desplazar adecuadamente por culpa de absurdas colisiones con otros objetos y un exceso de realismo físico que sin duda, influye negativamente en el comportamiento del personaje. Intentar saltar sobre un tablón inclinado y apoyado en una valla para llegar al otro lado de la misma, es toda una proeza que puede llevar diez minutos. Visto esto, ¿a quién le importa lo demás?



Calificación

Trespasser

Pros: El modelo físico es fabuloso, y la libertad de acción no tiene precedente. La animación de los dinosaurios es perfecta.

Contras: La jugabilidad es nula, los requisitos de máquina excesivos, y el doblaje al castellano tan lamentable como los que hacían en Latinoamérica en los años 70.



El truco es...

Aprovecha la zona de entrenamiento del principio para aprender a manipular objetos y a moverte con soltura dentro de lo posible. Evita siempre que puedas el enfrentamiento directo con dinosaurios.

EUROPEAN AIR WAR



CONQUISTA EL CIELO



COMANDA TU ESCUADRÓN A LA VICTORIA EN EL SIMULADOR DE COMBATE MÁS REALISTA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.



UNA SIMULACIÓN AÉREA HISTÓRICAMENTE PRECISA QUE RECREA LA LUCHA POR LA SUPERIORIDAD AÉREA SOBRE INGLATERRA ENTRE 1943 Y 1945.



CON 20 CAZAS DIFERENTES DE LAS FUERZAS AÉREAS INGLÉSAS, NORTEAMERICANAS O ALEMANAS PODRÁS SURCAR LOS CIELOS DE EUROPA EN BUSCA DE AVENTURAS.

MICROPROSE

PROXIN

Av. Burgos, 14 D. 1º. 28035 Madrid
Tél.: 91 354 69 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 354 69 70
<http://www.proxim.com>



El ocaso de la Alianza

Rogue Squadron



Shadows of the Empire causó sensación aunque sólo pudieran disfrutar de él los usuarios de tarjetas 3Dfx. Con igual filosofía llega Rogue Squadron, aunque ahora hay más tarjetas aceleradoras instaladas.

Rogue Squadron es el primer juego de Star Wars en el que el jugador asumirá el papel de Luke Skywalker, toda una novedad para una larga serie de títulos en la que siempre se había evitado cualquier aparición directa de los protagonistas de la trilogía La Guerra de las Galaxias.

La acción se sitúa justo después de la destrucción de la Estrella de la Muerte, mérito exclusivo de Luke y Wedge Antilles. A pesar de este rotundo éxito sobre el Imperio, se prepara un asalto a escala global sobre los Rebeldes, así que Skywalker y Antilles crean el Rogue Squadron, un grupo que reúne a los doce mejores pilotos de la Alianza. Estos elegidos sólo reciben las misiones más difíciles y desafiantes.

Puesto que el juego ha sido desarrollado desde el principio para aprovechar al máximo el potencial de las tarjetas 3Dfx, es más que obvio que el despliegue visual resulta de lo más espectacular, aunque desde luego no contiene grandes hazañas en cuanto a efectos se refiere. Eso sí, todos los modelos y recreaciones de personajes y naves son alucinantes, casi tanto como estar viendo una de las películas.

Bienvenido, piloto

En las distintas misiones se pilotan diferentes naves: X-wing, A-wing, Y-wing, Aircrpeder y V-wing Aircrpeder, a las que hay que añadir el Halcón Milenario como premio extra. Todas ellas cuentan con un sistema de armamento primario y otro secundario, y un sencillo método de control que bien mediante teclado o cualquier mando estándar ofrece un comportamiento altamente satisfactorio de cualquiera de las naves. A pesar de tratarse de un

juego de acción que no tiene absolutamente nada de simulación, ponerse a los mandos de cualquiera de estas naves y colocarse tras un caza imperial para destruirlo transmite fielmente la impresión de estar realmente en el pellejo del piloto.

Pero esta sensación no se obtiene únicamente a través de las proezas que se pueden realizar con maniobras como picados, vuelos rasantes o subir en vertical por la pared de un edificio en pos de un enemigo, sino también por cómo están diseñadas las misiones y lo que se puede hacer en cada una de ellas dependiendo de la nave seleccionada. Por ejemplo, con el Speeder el arma secundaria es un cable que se puede anclar a las patas de un walker y dando vueltas alrededor de ellas, hacer caer a estas gigantescas moles mecánicas.

Aunque esta riqueza de acción queda patente a lo largo de todo el juego, hay que decir sin embargo que con respecto a Shadows of the Empire, Rogue Squadron supone un empobrecimiento.

En el primero había misiones pilotando naves, motos, soldados y bastantes vehículos, mientras que en el segundo sólo hay naves. Por el contrario, en el primero los escenarios eran bastante limitados y normalmente de una sola dirección, mientras que en el juego que nos ocupa se trata habitualmente de grandes superficies 3D que permiten una considerable capacidad de maniobra y libertad, exceptuando aquellas misiones en las que intrínsecamente esto es

imposible, como es el caso de la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte.

Bienvenido, sufridor

Las 20 misiones que componen el juego cubren un periodo histórico que abarca desde la destrucción de la Estrella de la Muerte hasta seis años más tarde



Precio: 6.990

Requerimientos:

Pentium 166, 32Mb de RAM, disco duro, tarjeta 3Dfx, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98

Nº de jugadores: 1

Editor: LucasArts

Distribuidor: Electronic Arts



Skywalker y Antilles crean el Rogue Squadron, un grupo que reúne a los 12 mejores pilotos de la Alianza

pero todo tiene un límite— plantean una seria dicotomía difícil de resolver. Por un lado está el espectacular comienzo del juego, que engancha rápida-



El truco es...

No confíes nunca en que tus wingmen hagan nada por tí. No te adentes demasiado en zonas enemigas sin haber eliminado las amenazas periféricas, ya que más tarde se pueden volver contra tí.

de enemigos, o quizá a ambas cosas, es algo que no se puede afirmar con certeza, pero tales cosas suceden.

Entonces, después de haber estado unas horas en la piel de un piloto, es como si alguien tirara del jugador hacia atrás para hacerle ver todo desde una nueva perspectiva: ¿qué hacer para apuntar al blanco deseado? ¿cómo conseguir que la nave vaya por donde uno quiere? La diversión y el placer de tomar parte en batallas épicas del universo de Star Wars se tornan en desesperación e irritante desasosiego, el entretenimien-



to desaparece y entran unas ganas espantosas de quitar el juego y olvidarlo en el rincón más oscuro de la estantería.

Ser o no ser

Quizá en algunos jugadores puedan más el afán de superación y el hacer frente al desafío, pero a la mayoría se les antojará que el juego se ha crecido desproporcionadamente y abandonarán sin pensarlo demasiado. Estos inexplicables contrastes —y nadie pretende que el final de un juego de estas características ni sus niveles anteriores sean un camino de rosas,

mente y resulta ser una experiencia con un gran poder de “inmersión” en el personaje, y por otro, hacia la misión 10 —poco antes, poco después, dependiendo de la habilidad de cada uno— Rogue Squadron se vuelve un serio problema por todos los motivos anteriormente mencionados.

Teniendo en cuenta todos ellos, aunque otorgando a la dificultad —único factor subjetivo de los tres inconvenientes—, Rogue Squadron sólo merecerá la pena a aquellos ansiosos por beber más títulos de Star Wars sin importar lo que eso suponga, pero la inmensa mayoría encontrará otras ofertas si no más atractivas, desde luego mejor terminadas. Además, no está muy lejos el próximo juego de este universo, X-Wing Alliance, tan prometedor en un principio como lo era Rogue Squadron, aunque confiamos en que las expectativas no se vean defraudadas en su caso.

Calificación

Rogue Squadron

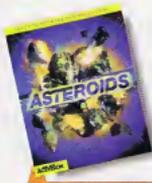
Pros: La nueva dimensión de los escenarios con respecto a Shadows of the Empire suma bastante diversión al juego. Rogue Squadron está traducido y doblado al castellano.

Contras: Mientras que al principio de Rogue Squadron todo va como la seda, hacia la mitad el juego se complica de mala manera por culpa de un mal control de las naves y una considerable ralentización en ciertos escenarios.

Acoso espacial

Asteroids

Aunque se trata de una versión muy mejorada del clásico arcade, no es tridimensional todo lo que reluce...



Precio: 4.995

Requerimientos:

Pentium 90MHz, 16Mb de RAM, 70 Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido

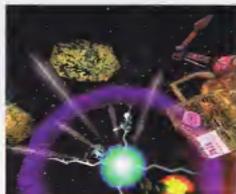
Nº de jugadores: 1 ó 2

Editor: Activision

Distribuidor: Proein

La entrada en la pantalla en 2D, aparece tu nave a lo lejos, pequeña y frágil. De repente, el espacio que te circunda se llena de objetos en movimiento que amenazan aplastarte y tú sólo dispones de tu pericia y algunas armas para destruirlos a base de disparos antes que te alcancen. A veces, los que amenazan tu existencia se dividen hasta desaparecer cuando les alcanzas, en otras ocasiones se trata de naves que resisten tus impactos varias veces antes de volatilizarse. Incluso pueden llegar a

Esta es, resumida, claro está, la trama de un juego difícil aún en sus niveles menos exigentes. Con respecto a sus anteriores entregas, se trata de más de lo mismo, aunque incorpore novedades y sea muy vistoso: naves y planetas en 3D,



El truco es...

En la segunda fase deberás usar los propulsores para compensar la atracción del campo gravitatorio del agujero negro que te engulle. No intentes destruir las rocas o restos de naves sin mantenerte fuera del centro de la espiral porque no te dará tiempo.

dispararte y hacer que tus átomos inundan el espacio. Pero, si se trata de cristales... ¡esos se dividen y reproducen de forma casi instantánea! Por eso deberás destruir completamente hasta los trozos más pequeños. Para colmo de males, cuando te queda una insignificante roca por destruir para pasar el nivel, llega una nave arrastrando una especie de anillo que la encierra y la protege de tus disparos sin dejar que puedas terminar en paz. Eso sí, el mismo espacio no fluctúa debido a la enorme fuerza del campo gravitatorio de un agujero negro próximo, o el paso de meteoros ardiendo no te borra antes de la pantalla de juego.



fantásticas armas sorpresa, animaciones que sólo sirven para ser vistas, y maravillosos efectos especiales y de sonido, dentro de lo que cabe, claro está. Para ser francos: es un arcade de los de infinitos niveles repetitivos a cuál más difícil, apto para espíritus muy persistentes.



Calificación

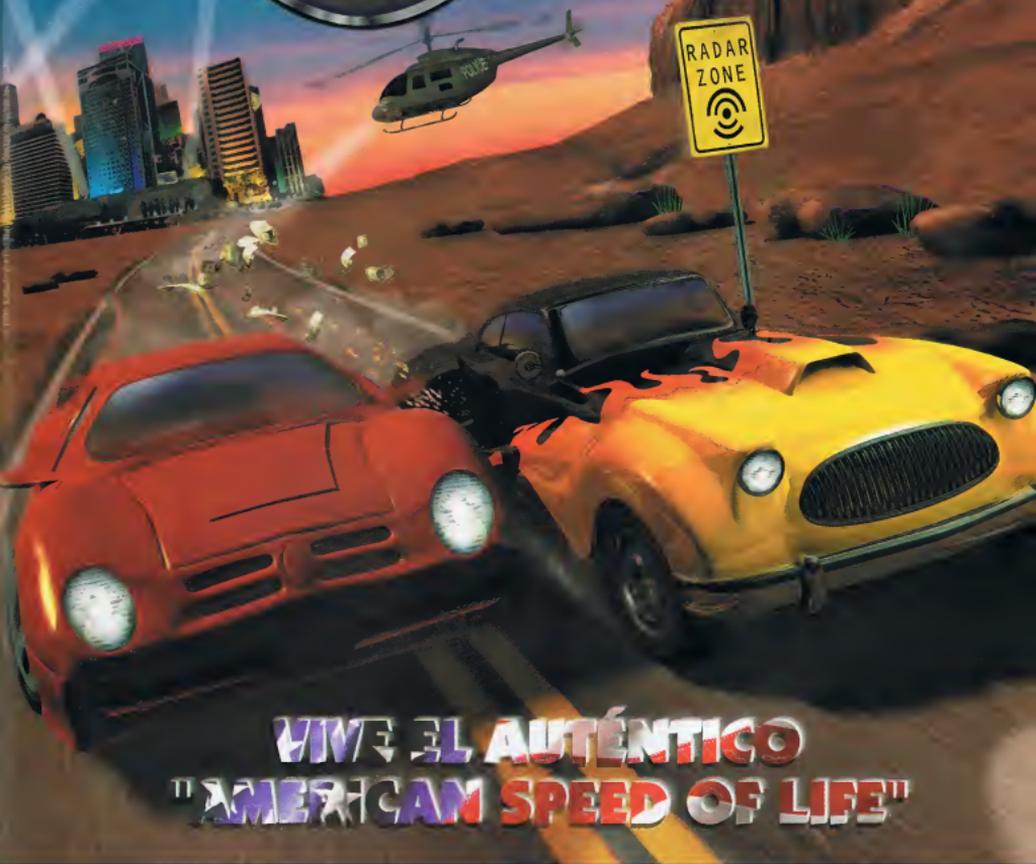
Asteroids

DOO

Pros: Una refrescante visión del divertido clásico... y de su precio. Música alucinante y efectos luminosos muy resultones.

Contras: En realidad es tridimensional todo... menos la escena de juego. Necesitarás una buena máquina para no derivar por el espacio a trompicones.

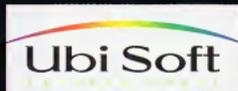
Speed Busters



VIVE EL AUTÉNTICO
"AMERICAN SPEED OF LIFE"



UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
<http://www.ubisoft.es>





¿Quién da más?

PC Fútbol 7.0

Posiblemente muchos aficionados hayan esperado impacientemente esta nueva edición de PC Fútbol. Aunque algo más tarde de lo deseado, por fin está lista. Las novedades son muchas, la oferta, bestial.

Como sucediera en los PC Fútbol anteriores, esta nueva edición tiene dos apartados claramente diferenciados: el simulador puramente deportivo y la parte estratégico-táctica, seguramente la más completa del mercado. A ella se ha dirigido especialmente el esfuerzo del equipo de desarrollo, lo cual no le resta interés al simulador, si bien éste es obviamente inferior a FIFA 99.

Además hay un componente multimedia que contiene un compendio histórico de las competiciones nacionales y europeas, con información precisa de todas ellas desde el año 1.900. También se puede considerar como multimedia la inmensa base de datos que incluye las fichas completas de clubes, entrenadores y jugadores de 1ª, 2ª y 3ª B para la temporada 98/99 (histórica, palmarés, características, anecdótico, trayectoria e internacionalidad). Y por último, dentro de este apartado, los 100 mejores goles de la pasada temporada en vídeo digital, para que los más forofos puedan contemplar una y otra vez sus tantos favoritos.

También hay una serie de accesorios interesantes: el Pro-Quinielas 3, sencillo y potente con

seis años de estadísticas acumuladas, e Infofútbol, un sitio web que ofrece exclusivamente información futbolística a medida que ésta se va produciendo en cualquier lugar del mundo. Continuando con las posibilidades online está el seguimiento de la temporada, jornada a jornada, que se puede realizar mediante el módem en unos minutos, si bien existe la posibilidad de actualizar estos datos manualmente.

En la variedad...

Para todo el programa están disponibles 852 equipos que suman un total de 24.000 jugadores de todos los continentes. En el simulador esto permite crear encuentros imposibles o tratar de reproducir partidos históricos. Totalmente en 3D, con un aspecto un tanto cúbico y cortante de los jugadores, el simulador ofrece tácticas precisas, grabación de los mejores goles, cánticos de los espectadores, diversos ángulos

de cámara y comentarios a tres, a los que se incorpora en esta edición el juicio arbitral.

El grueso de la gestión es bastante común a las diferentes opciones: Liga Mánager, Liga Prománager y Euro PC Fútbol. La primera permite trabajar con la liga y equipos nacionales, la segunda se amplía con equipos extranjeros, y la tercera habilita la posibilidad de jugar entre una y cinco ligas simultáneas en las que pueden participar entre uno y veinte jugadores (eso sí, todos en el mismo ordenador, vaya locura). Las ligas de esta opción se pueden escoger entre las de los 16 países con mayor potencial del mundo futbolísticamente hablando.



Precio: 2.995

Requerimientos:

Pentium 100, 16Mb de RAM, 200Mb de disco duro libres, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido

Nº de jugadores: De 1 a 20

Editor: Dinamic Multimedia

Distribuidor:
Dinamic Multimedia





Las modalidades de juego abren posibilidades para todos los gustos, teniendo todas ellas diversas opciones que se pueden o no automatizar. En la arcade se juega al fútbol y nada más, en el modo entrenador el jugador se centrará en las tácticas, en el modo mánager se gestionan las finanzas y las alineaciones, en el modo presidente se abandonan completamente todos los aspectos deportivos para ocuparse en exclusiva de la gestión económica, y en el modo total se tiene el control de todo.

Cambios importantes

Las novedades dentro de la gestión son numerosas, casi imposi-



Para todo el programa están disponibles 852 equipos que suman un total de 24.000 jugadores de todos los continentes



bles de compendiar en estas páginas. Destacan la aparición de los trofeos más importantes del verano, la definición de cuatro tácticas distintas para los partidos, las tácticas avanzadas, las tablas dinámicas y el sistema de Negociación y Gestión Interactiva (NGI). Algunas de ellas merecen una explicación más detallada, así que comenzaremos por las tácticas, una de las más interesantes, las tácticas avanzadas, que amplían las predefinidas que había en la edición anterior del juego.

Mediante un sencillo menú, el jugador podrá crear su propia táctica de ataque, dos de defensa, el seguimiento del balón y el seguimiento por posición. El uso de las primeras es obvio, pero las dos últimas son uno de los puntos fuertes del programa. Con el seguimiento del balón se definen las posiciones de los jugadores en función de la del balón, y con el

seguimiento por posición se puede comprobar qué recorridos realizan los futbolistas desde su posición inicial hasta alcanzar el balón, alterando la posición de éste. Esto permite comprobar las diversas tácticas para evitar que un jugador se canse mucho o que



El simulador ofrece tácticas precisas, grabación de los mejores goles, cánticos de los espectadores, diversos ángulos de cámara y comentarios a tres



mo velocidad, calidad, agresividad, resistencia y motivación. Gracias a ellas se puede obtener el máximo rendimiento de cada futbolista. Cabe destacar que la motivación es un factor importante, ya que si un jugador chupa mucho banquillo (por ejemplo), su estado de ánimo se verá afectado y con ello su rendimiento en el terreno de juego cuando salga, así que es necesario mantener un equilibrio. Con la alineación inicial en esta pantalla, se pueden realizar sustituciones por jugadores de los equipos filiales,

en todos los asistentes, y en tiempo real se reciben mensajes que se atienden de inmediato, tornando las decisiones oportunas en la misma ventana del mensaje. Así se pueden negociar ofertas a jugadores y empleados, mantener reuniones con representantes y en general, todo lo que la gestión pura exige. Una vez comenzada la liga, se pueden ver los partidos, jugarlos o limitarse a visualizar los mejores momentos.

Más detalle

Pero como todo el mundo sabe, el fútbol son muchas más cosas, y detrás del espectáculo y la gestión puramente deportiva, se mueven miles de millones. Grandes operaciones financieras, la utilización de la imagen de jugadores y el propio club... Se puede realizar la gestión de bares, restaurantes, cafeterías, solicitar los pedidos para los mismos, trabajar con firmas publicitarias para retransmisiones y vallas.

Todo esto es en realidad la mayor fuente de ingresos, aunque también están por supuesto los precios de las entradas, las mejoras que se pueden hacer al estadio (por cierto, están las fotos de todos los reales) y una infinidad de detalles aparentemente sin importancia pero que mueven más dinero del que uno podría imaginar.

Son muchas las cosas que se quedan en el fíntero, pero habría que hacer una revista entera dedicada a este programa para explicarlas todas. Como siempre, si te atrae lo mejor es hacerte con él: es la oferta más completa al precio más competitivo. De regalo encontrarás un anuario con un resumen literario y gráfico de todo lo sucedido en el fútbol mundial, día a día, el análisis de las 10 primeras jornadas de la liga en curso y numerosos datos de los clubes de 1ª y 2ª. ¿Qué más se puede pedir?



El truco es...
En el Pro Manager es importante contratar un entrenador de juveniles y fichar futuras promesas: son jugadores baratos y de calidad. Controla mucho el precio de las entradas en función del partido que se juegue y la competencia a que pertenezca el encuentro. No dejes de hacer uso de la opción de tácticas avanzadas.



quede mal aprovechado teniendo en cuenta sus cualidades. En este mismo menú se pueden generar jugadas al azar para observar el comportamiento de los jugadores en diferentes situaciones.

Las tablas dinámicas organizan a los jugadores del equipo según una serie de criterios co-

algo imposible de encontrar en otros programas.

El NGI evita los problemas que surgen a la hora de recibir múltiples mensajes de diferentes empleados del club y tener que cambiar de pantalla constantemente para solucionar problemas. En un mismo menú apare-

Calificación
PC Fútbol 7.0

Pros: PC Fútbol 7.0 ha conseguido llegar aún más lejos que sus predecesores. Contiene miles de datos contrastados y reales, y la oferta de posibilidades es simplemente bestial.

Contras: La opción "multijugador" es un poco rara: ¿20 personas en la misma máquina? Veniga, levanta de la silla que ahora me toca a mí!

TU PUEDES cambiar el mundo



Sólo necesitas Información

Ahora ser solidario te costará muy poco, al comprar la nueva revista OeNeGé sabrás qué puedes hacer para cambiar el mundo y colaborar en proyectos de las ONG.

OeNeGé

Las letras de la solidaridad



El fútbol NO es así

Actua Soccer 3

Tras una larga espera en la que aguardábamos ansiosamente el lanzamiento de la tercera parte de la serie Actua Soccer, debemos reconocer que estamos un poco desilusionados.

El motivo no es otro que el siguiente: este juego es ya viejo en el mismo momento de su nacimiento.

Deslumbrado por una supernova llamada FIFA 99, Actua Soccer 3 no pasará precisamente a los anales de la historia de los juegos para PC por su gran calidad. Es, en líneas generales, un buen juego, pero una buena mano de cera brillantadora le hubiese sentado a las mil maravillas. Y es que ya se sabe que el truco para crear un buen juego es "dar cera, pulir cera, dar cera, pulir cera"...

Pero podemos ir un poco más lejos: incluso FIFA 98, que se podría considerar ya como un título caduco, es mejor juego que este desarrollo de Gremlin. El principal motivo que nos impulsa a realizar una afirmación tan tajante es el descuido o, mejor dicho, la falta de esos detalles a los que estamos tan acostumbrados a ver en este tipo de juegos. A Actua Soccer 3 le falta el brillo que proporcióna a un juego la atención prestada a cada detalle, desde los gráficos hasta las animaciones de los jugadores.

Notable falta de detalles

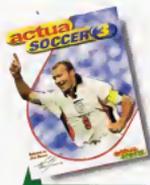
Si quieres disputar un partido de uno de los equipos de la liga española, verás que no se muestra el escudo correspondiente, sino simplemente la bandera de España. Las animaciones en saques de falta, de puerta, etc. son tan escasas que no merecen siquiera una simple reseña. El movimiento de los jugadores en el campo es tan insulso que, viendo los regates, taconazos y otras perlas con las que FIFA 99 nos asombra en todo momento, no podemos sino extrañarnos de que Actua Soccer 3 no intente siquiera aproximarse a la calidad de este juego.

Esta tercera entrega de Actua Soccer ha pretendido, no obstante, imitar a FIFA 98 y 99 en algunos aspectos, como la inclusión de una canción que Gremlin puede considerar perfecta para ambientar el juego pero que es, en el mejor de los casos, simple y "machacona". Esta canción, además, queda un poco "fuera de juego" si te paras a ver el video de introducción que ofrece Actua 3: podrás oír una melodía tan dulce como tranquila que nada tiene que ver con la canción a la que anteriormente hacíamos referencia, y mucho menos con la emoción del fútbol.

Los gráficos son buenos, sin más, aunque se podrían haber mejorado muchos detalles, como el aspecto de los jugadores o la apariencia de un campo nevado, que simplemente es un manto de color gris sucio. Este juego soporta

hablar. Los espectadores son una simple textura aplicada sobre las gradas (hasta aquí no tenemos queja alguna), pero el movimiento de las banderas que supuestamente agitan los espectadores provocará más de una carcajada. Se mueven como si todas las personas de un área concreta se las estuviesen pasando de mano en mano, y teniendo en cuenta lo altas que son, dudamos mucho que exista un mortal en el mundo capaz siquiera de levantarlas.

Aunque Actua Soccer no es ni mucho menos un juego con controles difíciles, tampoco es un ejemplo de jugabilidad. El control de pases y tiros es sencillo, aunque el del balón no lo es tanto. Si tratas de esquivar a un contrario haciendo un giro brusco, por ejemplo, perderás el balón



Precio: 5.990

Requerimientos:

Pentium 166, 16Mb de RAM,

Windows 95/98, CD-ROM 4x,

50Mb de disco duro libres,

tarjeta de sonido, ratón

Nº de jugadores: 1 o varios

Editor: Ocean

Distribuidor: Infogrames



aceleración 3D a través de Power VR, 3Dfx y también Direct3D, con lo que sus limitaciones gráficas no se deben precisamente al hardware, sino a la programación del juego.

De los estadios, mejor no





El juego posee una base de datos que incluye aproximadamente 10.000 jugadores internacionales distintos y más de 450 equipos

con toda probabilidad, además de notar que los jugadores no poseen inercia ni nada que se le parezca.

Guarismos

En lugar de deleitarnos con detalles asombrosos y buenos gráficos, Actua Soccer 3 confía más en el número de equipos, jugadores y ligas que incluye para abrumar con cifras al posible comprador, haciendo suya la frase que reza de tal guisa: "Burrro grande, ande o no ande". El juego posee una base de datos que incluye aproximadamente a 10.000 jugadores internacionales distintos y más de 450 equipos. Además, te permite jugar en todos los tipos de ligas, copas y encuentros amistosos que puedas imaginar, ofreciéndote además la posibilidad de crear tus propios jugadores, equipos y competiciones. El juego tam-

de este tipo. Si en lugar de invertir horas y horas en el desarrollo de la enorme base de datos de los jugadores se hubiese concentrado, por ejemplo, en crear un simple mundial con unos gráficos y detalles de diseño "como Dios manda", ahora no estaríamos criticando sus caracterís-



quiera puede llegar a hacerle sombra. En el primer juego crees estar viendo un partido real; en el segundo te preguntas si han pasado los años en balde. Con esto lo hemos dicho todo.



El truco es...
Usa en todo momento el minimapa de la parte inferior derecha de la pantalla para saber permanentemente la posición de tus jugadores; de este modo evitarás imprecisiones en el pase.

bién trata de paliar en gran medida su carencia de detalles mostrando una buena inteligencia artificial que se basa incluso en las habilidades particulares de cada jugador de los dos equipos.

Gremlin, volviendo a hacer uso de la mal llamada "sabiduría popular", ha afirmado la validez del refrán "Quien mucho abarca, poco aprieta", intentando ofrecer el simulador de fútbol DEFI-NI-TI-VO y olvidándose de incluir todos los pequeños detalles que hacen grande a un juego

tas. Tampoco hubiese estado mal que el juego se presentase completamente traducido al castellano.

Pitido final

FIFA 99 es el Rey de los simuladores de fútbol y punto, y Actua Soccer 3 ni tan



Calificación

Actua Soccer 3



Pros: Incluye muchísimos jugadores, equipos y modos de competición.

Contras: Su falta de detalles en general y su aspecto gráfico; además, no ha sido traducido al castellano, ni total ni parcialmente.

Implosiones en la Fórmula 1

Newman Haas Racing

Aunque parece que últimamente los simuladores para Fórmula 1 tengan la propiedad menos altruista de la piedra filosofal, no es oro todo lo que reluce...

No obstante sus carencias, Newman Haas ha sido un buen intento... Esta escudería, creada por el actor Paul Newman y el piloto Carl Haas, es la que ha aportado su experiencia para el desarrollo del juego con mismo nombre. 16 circuitos en los que competir, y 11

pilotos para correr bajo sus auspicios, son las dos principales ofertas del juego. Los gráficos no están mal, no obstante algunas carencias, como por ejemplo la de una mayor calidad de imagen. El comportamiento de los coches tampoco es muy crítica- ble, aunque se trate de una línea a seguir, más inmersa en lo ideal

que ajustada a la realidad...

Las opciones no abruma, pero son suficientes: cantidad de combustible a llevar, presión de los neumáticos, dirección asistida, configuración de los frenos...

Y es que prácticamente todo el juego está envuelto en esa neblina desnatada en la que falta algo de la verdadera furia que estas máquinas ofrecen. ¿Cómo podemos calificarlo entonces? ¿Cómo huésped de la mediocridad mitigando el sen-

tido peyorativo de la palabra? ¿Cómo una propuesta de acción y riesgo, pero desnaturalizada? No se sabe muy bien, pero quizá sea el complemento ideal para quienes no están acostumbrados a la perfección de los simuladores e intentan dar los primeros pasos en ese maravilloso mundo. Como comienzo no está mal, pero para quienes hayan ganado más de un campeonato, quizá sólo se trate de una tarta con poco azúcar. Cambio de ruedas en boxes, comentarios al más puro estilo televisivo... pero sin azúcar.



Precio: 4.990

Requerimientos:

Pentium 166Mhz,
16Mb de RAM, SVGA,
CD-ROM 8x, ratón,
tarjeta de sonido,
Windows 95/98

Nº de jugadores:

1o varios

Editor: Psygnosis

Distribuidor: Erbe



El truco es...

La cuestión no es frenar en las curvas, sino soltar el acelerador antes de entrar en ellas. Cuando comiences a girar, hazlo a golpes de teclado; si las ruedas comienzan a echar humo, es la señal de que el coche derrapará pronto.

Calificación

Newman Haas Racing

Pros: Sencillo interfaz de fácil manejo. La jugabilidad es alta en todos sus circuitos.

Contras: Calidad gráfica mejorable. Falta la agresividad que caracteriza a todo juego de Fórmula 1 que se precie de serio.



PIDE TUS JUEGOS, LLAMA AL 93 457 82 75



ARCADE Y ACCIÓN



JEDI KNIGHT: MYSTERY OF THE SITH

14 nuevos niveles, 4 nuevas armas, 5 nuevos poderes, 20 nuevos enemigos y un nuevo personaje: Mara Jade.

P.V.P. 4.995 **PRECIO OPEN 4.390**



JEDI KNIGHT

Acción en primera persona en un nuevo juego de la saga de Star Wars. Espectaculares gráficos en 3D.

P.V.P. 7.900 **PRECIO OPEN 7.495**



QUAKE II

Segunda entrega del arcade más vendido: en él te esperan nuevos escenarios, trucos y enemigos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



UNREAL

Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del planeta con vida y habrás ganado.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



STREET FIGHTER ALPHA

Regresa a la leyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentarte a ti mismo.

P.V.P. 4.990 **PRECIO OPEN 4.750**



DEATHTRAP DUNGEON

Prepárate para la pesadilla que se avecina. Deathtrap Dungeon, un impresionante juego de acción en tercera persona.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



TOMB RAIDER II

Prepárate a disfrutar con el regreso de Lara Croft a tu ordenador para cautivarlo de nuevo. Gráficos mejorados.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



DIE BY THE SWORD

Olvídate de hablar con la gente. Aprende a usar una espada y a lanzar conjuros si quieres sobrevivir.

P.V.P. 7.450 **PRECIO OPEN 6.995**



WORMS 2

¿Quién te ha dicho que los gusanos son unos simpáticos bichitos que viven bajo tierra? Divertido juego de Plataformas.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



HOUSE OF THE DEAD

Conversión a PC del juego de Sega. Sólo dispones de tu arma para enfrentarte a 36 engendros (soporta 3Dfx).

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**



PANDEMONIUM II

Un sensacional juego de plataforma 3Dfx. Al mando de Nikki, la hechicera de Fargus el bufón loco.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 5.995**



GEX 3D: ENTER THE DECKO

Evita que Rez domine todas las emisiones de TV del país en un divertido juego de plataforma 3D.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



TUROK

Disfruta de este fabuloso juego para 3Dfx. Lucha contra las hordas de dinosaurios biológicamente alterados.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.800**



QUAKE II THE RECKONING

Lo que estabas esperando: nuevas, amplias y variadas misiones para el rey del género de acción.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



ODD WORLD: ABE'S ODISEY

Abe está en los huesos, sólo un taparrabos y desarmado, desata sus poderes especiales y enfréntate a sus enemigos.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.795**



QUAKE MEDAL OF HONOR

No dejes pasar esta oportunidad para tener el juego que cambió la historia de los arcades.

P.V.P. 3.990 **PRECIO OPEN 2.995**



QUEEN: THE EYE

Rompe cabezas, luchas y discusiones en 5 mundos. Inspirado en la banda Queen. Recuerda: ver para creer.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.990**



PAX CORPUS

La raza humana corre peligro. Un instrumento psíquico acecha. ¿Serás capaz de proteger la raza?

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**



FIGHTING FORCE

Entra en este fantástico mundo tridimensional a los mandos de uno de sus cuatro protagonistas.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 6.995**



UBIK

Interesante mezcla de estrategia, acción y aventura. Controla las 60 armas y los 48 poderes psíquicos en 3D.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



FORSAKEN

Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

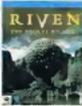
AVENTURA Y ROL



BROKEN SWORD II

Como protagonista le verás implicado en los misterios de la civilización Maya. Gráficos 3D.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.700**



RIVEN: MYST II

Lo que ayer sólo era miedo, hoy es una realidad. Los estragos son peores de lo imaginable. Entra y salva Riven.

P.V.P. 7.500 **PRECIO OPEN 7.495**



OF LIGHT & DARKNESS

Adréntate en un mundo onírico y ejerce de juez supremo en el juicio final. Religiosamente sorprendente.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.990**



MYST: THE CLASSICS

La aventura más vendida de todos los tiempos a un precio inigualable. Entra en una historia épica y fantástica.

P.V.P. 3.990 **PRECIO OPEN 2.995**



BLADE RUNNER

Viaja al futuro Los Angeles y únete a los replicantes o conviértete en un Blade Runner. Fantásticos gráficos en 3D.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



MONKEY ISLAND 3 THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Un nuevo entorno 3D para esta saga de juegos de Rol. El archimago Erasmus te encarga la salvación de Siltmaria.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.990**



FINAL FANTASY VII

Conversión desde consola de un sorprendente juego de Rol que combina la aventura y la acción con lujosos gráficos.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



EL LEGADO DEL TIEMPO

Tercera parte de una saga de av. gráficas futuristas. Remontate en el tiempo para buscar lo necesitas tu civilización.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.750**



MIGHT & MAGIC 6

Prepárate para disfrutar de meses de juego con la continuación de una de las mejores sagas de juegos de Rol.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**

ESTRATEGIA



MYTH: THE FALLEN LORDS

Juego táctico de guerra fantástica, con un realismo y detalle sin precedentes. Inteligencia Artificial y 3D.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.250**



STARSCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchando por el espacio. Cda una de las razas es diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.450**



DAWN OF WAR

Estrategia tridimensional en un juego que plantea la pugna de tres facciones por el dominio de los recursos.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.750**



STAR WARS REBELLION

Pon tus dotes de estrategia al servicio del Imperio. Escenificación de batallas 3D con todas las Naves espaciales.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.995**



BATTLE ZONE

Estrategia tiempo real en 3D. La carrera espacial ha comenzado descubriendo tecnología extraterrestre ¿Ganarás?.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 6.995**



COMMANDOS

La esperanza del Software español ya está aquí. Ponte al mando de tu comando especial de operaciones.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



TOTAL ANNIHILATION

Guía tus tropas de robots en un futuro completamente computado, aliado con otros jugadores y aniquila.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



INDUSTRY GIANT

Crea una ciudad con todos sus recursos para amasar la mayor fortuna del mundo.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.750**



WARHAMMER: DARK OMEN

Conviértete en un Capitán mercenario y adréntate en Old World para enfrentarte a las hordas oscuras.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

VEN A LA TIENDA, C/VALENCIA 395 (BCN)

DEPORTES

TIE BREAK

TENNIS '98

Protagoniza los mejores torneos del gran Siam y coronate nº 1 del mundo. Espectaculares gráficos 3D.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.900**

TIGER WOODS '99

Conviértete en un experto con las lecciones de un campeón en un magnífico escenario 3D.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**

COPA DEL MUNDO

FRANCIA 98

Disfruta en casa del mundial con los 10 estadios y las nuevas estrategias y los movimientos mejorados.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.900**

NBA LIVE '98

El más fantástico simulador de Baloncesto. La misma tecnología que FIFA 98. Jugadores y equipos actualizados.

P.V.P. 5.990 **PRECIO OPEN 5.900**

SNOW WAVE

AVANZADO

Si le gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más. Por fin surfing en PC. Soporte de 3Dfx.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.990**

EXTENSIÓN

PC FÚTBOL + PC GOLF

La esperada ampliación viene acompañada del PC-Calcio para que puedas disfrutar de la liga italiana.

P.V.P. 2.500 **PRECIO OPEN 2.500**

SIMULADORES

SCREAMER RALLY

Tercera entrega de esta exitosa saga. Gran cantidad de modelos y opciones en entorno 3D.

P.V.P. 3.990 **PRECIO OPEN 3.750**

REDLINE RACER

Derapa, tumba, activa el turbo, siente la potencia de estas motos en un juego magnífico. La realidad es su mayor virtud.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.500**

COLIN McRAE

RALLY

12 Coches y 48 pistas esperan. Agarra el volante y goza de fabulosos gráficos de los mejores rallies del momento.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**

CASTROL HONDA

SUPERBIKES

Juega con las mejores motos en toda clase de pistas. Recomendado para 3Dfx.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.495**

MONACO

GRAND PRIX

El mejor simulador de F-1 incluye ahora coches de época y todos los datos de la presente temporada. 3Dfx.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 5.995**

MOTOR HEAD

Una alta jugabilidad, una sofisticada I.A. que hace a los oponentes duros de verdad. Su suavidad de control destaca.

A CONSULTAR

MONSTER TRUCK

WADNESS 2

Los monstruos han regresado, más circuitos, más coches, más acción y emoción. Soporta 3Dfx y Forcefeedback.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**

F-16 AGRESSOR

Al fin sale al mercado el simulador bélico que promete más variedades de naves y de misiones.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**

NEED FOR SPEED III

Uno de los mejores simuladores de la historia vuelve con una versión mejorada y los deportivos de tus sueños.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.990**

JANE'S F-15

Si crees haberlo visto todo en simuladores de combate, prueba F-15, el simulador más verdadero.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

FLYING CORPS

GOLO

Atrévete a subir en un avión construido con madera y tela. Lucha aérea donde el buen piloto lucha contra el aire.

P.V.P. 2.990 **PRECIO OPEN 2.750**

LONGBOW 2

Una apasionante simulación de helicópteros de un realismo excepcional. Su motor de campaña da gran realismo.

P.V.P. 7.900 **PRECIO OPEN 7.750**

LOTE ROMANO

CAESAR III + ESTRATEGIA II
+ MÁS DE 1000 JUEGOS



La mejor estrategia histórica tiene ya su esperada secuela. Lleva la vida de un emperador en todas sus facetas y expande tu imperio tanto como te sea posible. ¿hasta dónde?

Por si no tienes suficiente, Estrategia II, más juegos de estrategia para que te vayas entrenando, y Más de 1000 Juegos.

P.V.P. 15.000
PRECIO OFERTA
6.995

Open Multimedia

LOTE CAMPEÓN

FIFA '99 + PC GOL + MÁS DE 1000 JUEGOS



Llega la entrega anual del mejor juego de fútbol jamás creado. Los datos actualizados y la mejora gráfica aumentarán tu nivel de juego. Si tienes 3Dx ni saldrás a la calle.

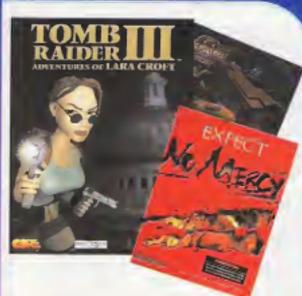
Para que completes tu técnica futbolística, PC Gol, y para cerrar el lote, Más de 1000 juegos para Windows, el recopilatorio clásico.

P.V.P. 14.500
PRECIO OFERTA
5.995

Open Multimedia

LOTE INTRÉPIDO

TOMB RAIDER 3 + EXPECT NO MERCY
+ ONE MUST FALL



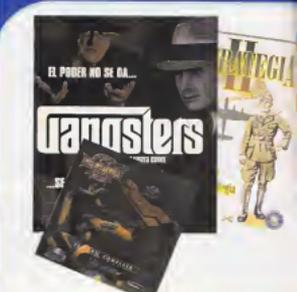
¿La estabas esperando? Lara no falla y acude a ti para que la acompañes en su nueva aventura. Más bien equipada que nunca, síguela si puedes por nuevos mundos: no le quites el ojo de encima... Pero la acción no termina con Lara. Expect no Mercy y One Must Fall, dos juegos de lucha trepidante para que te vayas cogiendo el gusto...

P.V.P. 17.750
PRECIO OFERTA
7.995

Open Multimedia

LOTE MAFIOSO

GANGSTERS + ONE MUST FALL
+ ESTRATEGIA II



Ponte al frente de la más temida banda de Chicago y experimenta el poder en todas sus dimensiones: absolutamente todo negocio habido y por haber en este innovador juego de estrategia.

Destógate después con la acción trepidante de One Must Fall o los juegos tácticos de Estrategia II.

P.V.P. 15.000
PRECIO OFERTA
6.995

Open Multimedia

LOTE HUIDA

O.D.T. + ISLAND PERIL + EXPECT NO MERCY



Escapa o muere en el intento: este es el lema de un espectacular arcade que te transportará a una nueva y fantástica dimensión dentro de los juegos que mezclan aventura y acción. Island Peril y Expect No Mercy acompañan este lote de acción trepidante... ¡ya puedes ir haciendo musculación, machote!

P.V.P. 15.500
PRECIO OFERTA
6.995

Open Multimedia

LOTE NUEVO MUNDO

ANNO 1602 + ESTRATEGIA II + CHESS



Si tus ansias de conquista alcanzan límites insospechados, lánzate a explorar nuevos territorios. Pero nada de tanques, ni aviones, ni misiles.

¿Sobrevivirás al duro siglo XVII? Para completar el lote dos títulos igualmente estratégicos: Chess y la recopilatoria para Windows Estrategia II.

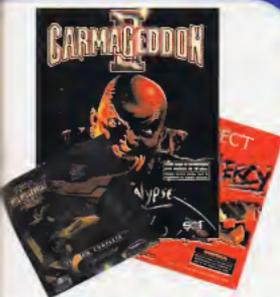
P.V.P. 16.000
PRECIO OFERTA
7.995

Open Multimedia

NÓMICA DE COMPRAR LOS MEJORES JUEGOS

LOTE ANIQUILADOR

**CARMAGEDDON II + EXPECT NO MERCY
+ ONE MUST FALL**



La segunda parte del juego más sangriento jamás visto llega a tu PC. Nuevos coches, nuevos escenarios y nuevos efectos sangrientos para que disfrutes de algo prohibido. No menos prohibidos son los otros dos juegos que lo acompañan, Expect No Mercy y One Must Fall. Compra este lote y móntate una carnicería en casa.

P.V.P. 14.500

PRECIO OFERTA

6.995

Open Multimedia

LOTE OTRO MUNDO

**FEEBLE FILES + MÁS DE 1000 JUEGOS
+ ISLAND PERIL**



Llega la aventura más divertida jamás protagonizada por un antihéroe. La galaxia depende de ti y nada debe fallar. Toma el control y dirige a tus semejantes hacia la... ¿prosperidad? Este lote se completa con la acción trepidante de Island Peril y, por si fuera poco, Más de 1000 juegos.

P.V.P. 14.000

PRECIO OFERTA

6.995

Open Multimedia

LOTE OCULTO

**EXPEDIENTE X + VIRTUAL CORPORATION
+ ISLAND PERIL + BREAKOUT**



Expediente X, el juego más esperado llega envuelto de misterio. Sigue los pasos de Mulder y Scully con este película interactiva dotada de gran realismo. En un gran superlote con tres juegos más: Breakout, la colección de juegos de breakout, Virtual Corporation y Island Peril. Todo junto, los 4 juegos, al precio de uno sólo.

P.V.P. 19.500

PRECIO OFERTA

8.995

Open Multimedia

LOTE CÓMICO

**EL SULFATO ATÓMICO + ONE MUST FALL
+ PC GOL**



Entra en el más que particular mundo de Mortadelo y Filemón de la mano de su creador Ibáñez. Deberás resolver uno de los más complicados y divertidos casos jamás vistos en la T.I.A. Además, acción trepidante en One Must Fall y fútbol en Estado Puro con el simulador PC Gol.

P.V.P. 10.000

PRECIO OFERTA

3.995

Open Multimedia

SUPERLOTE OPERATIVO

**WINDOWS 98 + DONALD IN COLD SHADOW + PC GOL
+ PAULY MOUSE + ESTRATEGIA!**



Ahora es el momento de dar un paso adelante en seguridad, en prestaciones, en nuevas posibilidades... No esperes más e instala Windows 98 en tu ordenador. No tendrás más oportunidades de añadirle estos 4 superjuegos de los más diversos tipos: Estrategia, Arcade, Educativo y Deportivo.

P.V.P. 38.000

PRECIO OFERTA

19.900

Open Multimedia

ATENCIÓN

AMIGO DE OPEN. SI TIENES UNA
TIENDA DE INFORMÁTICA
Y QUIERES PONER

TU PUNTO DE VENTA
DEL MONSTRUO MULTIMEDIA,
LLAMA AL 93 457 82 75

Un juego de llaves maestras

Aunque no siempre pueden conseguirse todos los trucos de los juegos más recientes, el equipo de Computer Gaming World ha preparado para vosotros esta información tan exclusiva.

ESCAPE: OR DIE TRYING

El primer grupo se teclea en el menú principal. El segundo grupo cuando estás en pleno juego. Pulsa la tecla ESCAPE, y aparecerá un menú en la pantalla. Entonces, sin hacer nada más, teclea los siguientes códigos y se activará aquello para lo que hayan sido ideados. El más completo es el último.

LACRIMOSA Para elegir sector y nivel cuando comienzas partida nueva y ya has decidido personaje.
SOPHIA Para jugar con Sophia
KARMA Para jugar con Karma

BB Todas las capacidades y todas las armas
GRABO Incrementa el escudo, armas y espíritu
VINCE Añade una estrella a los hechizos adquiridos
CACHOU Toda la energía, el maná, la experiencia, las vidas, la capacidad y el poder de las cuatro armas y cuatro estrellas para los hechizos.

TRESPASSER

Una vez comenzado el juego, pulsa las teclas CTRL + F11 al mismo tiempo y aparecerá un cursor en la esquina inferior izquierda. Después teclea los siguientes códigos:

BIONICWOMAN Salta alto, pero despacio
INVUL Invulnerabilidad
GORE 2 Mejora el nivel de sangre
DINOS Para los dinosaurios
WOO Armamento ilimitado
TNEXT Te teletransporta a las localizaciones más importantes del nivel



RAILROAD TYCOON 2

Presiona el TABULADOR para que aparezca un pequeño cursor en la parte inferior de la pantalla y puedas teclear las siguientes palabras. Algunos trucos necesitan hechos jugados con anterioridad para activarse:

"BIGFOOTGOLD" Para terminar como vencedor

"BOBO" Dejas el escenario
"SPEED RACER" Más velocidad para los trenes

"KING OF THE HILL" Te da \$100.000
"VIAGRA" Incrementa el tamaño de las ciudades

SIN

Antes de introducir los códigos, pulsa las teclas ASHIFT + 4⁹ (está a la izquierda del "1"); o bien puedes acceder a la consola desde el menú pulsando en el menú principal CONTROLS. Accederás a otro menú y deberás pulsar VIDEO CONTROLS. Ahora aparecerá otra pantalla, en la cual tendrás que pulsar la última opción BRING UP CONSOLE INTERFACE para acceder a la consola y poder introducir en ella los códigos.

/health 999 Salud 999
/wuss Todas las armas
/superflutz Modo Dios
/nocollision Modo no-clipping
/wallflower Los enemigos no te disparan
/spawn hcligun Te da la mayor arma para el helicóptero
/spawn coin Te da monedas

POWERSLIDE

Teclea los códigos cuando te encuentres en pleno juego y aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla un icono que te indica el truco que está activado en ese momento.

BLAST Repelerás a los demás coches
BOMB Lanza bombas durante la carrera
BURN Lanza fuego por delante de tu coche
GLIDER Controles para cuando estás en el aire



POPULOUS THE BEGINNING

Pulsa TAB + F11 al mismo tiempo. Entonces aparecerá una cajita en donde tienes que teclear "byrne" + ENTER para activar los trucos. Durante el juego, pulsa TAB + F3 da todos los hechizos. Para obtener todos los edificios TAB + F4. Para obtener todo el mana pulsa TAB + F5

EXCESSIVE SPEED

Teclea cuando estés en los menús:

ALLTRACKS
para acceder a todas las pistas
ALLCARS
para acceder a todos los coches



HERETIC II

Para poder introducir estos códigos, tienes que apretar la tecla que se encuentra a la izquierda del "1" en el teclado normal.

playbetter Modo Dios
victor Mata todos los monstruos
kiwi Atravesar las paredes
weapprev escoge el arma anterior
weappnext escoge el arma siguiente



- HOVER** Coches que flotan
ICBM El coche se comporta como un misil
JUMP Para saltar
LAUNCH Con "a" o "z" lanzas el coche o lo mueves
LUNAR La gravedad estará como en la luna
SLEEP Para acelerar
SLIPY Superficies resbaladizas
SPIDER Para adherirse a cualquier superficie
STICKY Se queda clavado a la superficie
SUCK Los coches pululan cada uno alrededor del otro
TIMEWARP Menos tiempo para los oponentes
TWISTER Todos los coches son arrebatados por un tornado invisible que se genera en ti
WARP Otros coches pululan en tu camino

TOMB RAIDER III

Debes efectuar los movimientos que se reproducen a continuación, de forma seguida, para:

PARA PASAR DE NIVEL

- Sacar las pistolas
- Dar un paso atrás
- Dar un paso hacia delante
- Agacharse y ponerse en pie
- Dar tres vueltas
- Saltar hacia delante

PARA TENER TODAS LAS ARMAS

- Sacar las pistolas
- Dar un paso atrás
- Dar un paso hacia delante
- Agacharse y ponerse en pie
- Dar tres vueltas
- Saltar hacia atrás





CD



CD

EL JUEGO

DRACULA

Este mes Computer Gaming World te regala un curioso juego de estrategia en tiempo real del que te hablamos no hace mucho. En él competirás por controlar las regiones de los Carpatos. El juego está totalmente en inglés.

REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
WINDOWS 95/98: El programa de instalación debería arrancar automáticamente si tienes activada la opción de reproducción automática. Si no es así, abre el CD-ROM y ejecuta el programa SETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Se creará un grupo de programas Dracula desde el que podrás acceder al juego.
CONTROLES: Utiliza el ratón para todo. Pulsando la tecla F1 en cualquier momento del juego obtendrás una ayuda completa para los controles y opciones de la parte del juego en que te encuentres. Con ESCAPE volverás al menú principal (desde él puedes cargar y salvar partidas).

Desde el mapa de Valaquia podrás administrar las tropas, entrenarlas y dirigir las de un territorio a otro, así como construir edificios y gestionar la producción. Cuando entres en combate aparecerá la parte que se juega en tiempo real, donde tendrás que dirigir directamente a tus tropas. Para empezar a jugar Pulsa ENGAGE en el menú principal.

BATALIA EN TIEMPO REAL

Como en la mayoría de los juegos de estrategia, puedes dibujar un rectángulo en pantalla para seleccionar a tus tropas (mantén pulsado el botón izquierdo del ratón). En el menú de la izquierda tienes los iconos para las diferentes órdenes:

WALK: caminarán hacia el punto que indiques pulsando con el ratón.

ATTACK: atacarán al enemigo que marques. Si no hay ninguno, tus soldados simplemente se moverán al punto seleccionado.

STOP: las tropas seleccionadas dejarán lo que estén haciendo.

GUARD: los soldados vigilarán el punto seleccionado. No responderán a ataques enemigos.

PATROL: al pulsar sobre un punto, los soldados seleccionados recorrerán el camino que haya entre su posición actual y dicho punto, y seguirán haciéndolo hasta recibir otra orden.

FLEE: las tropas huirán en la dirección menos conflictiva.

LEAVE: es el botón de retirada, tus tropas se marcharán de la región en que se encuentren. Se te pedirá confirmación.

MANOUEVER: permite establecer puntos de ataque y/o movimiento para las tropas seleccionadas. Pulsa M y marca un punto con el ratón, y así sucesivamente hasta que termines. Pulsa ENTER para activar la maniobra.

FORMATION WALK: los soldados se moverán en formación o a su antojo.

COWARD: si un soldado es herido y tiene asignado el carácter cobarde, huirá del campo de batalla.

NORMAL: el soldado sólo huirá cuando esté muy malherido.

BERSERK: el soldado atacará a todo enemigo que tenga cerca sin importar su número o capacidad.

COUNCIL: volver al mapa, sólo cuando has entrado en este modo desde él para examinar un condado propio.

ADMINISTRACIÓN DE CONDADOS

Valaquia está dividida en doce condados, y cada uno de ellos produce diferentes suministros. Las zonas oscurcidas pertenecen a los turcos, el resto a Drácula. Cualquiera orden que se active se aplicará al condado seleccionado. Al examinar un condado propio (con doble pulsación o la tecla I), se activará un icono adicional en la parte en tiempo real para volver al mapa.

Las órdenes posibles son:

TRAINING: entrenar los diferentes tipos de unidades.

MOVEMENTS: desplaza las tropas al condado elegido.

CONSTRUCTIONS: acceso a las opciones de construcción en el condado.

INFORMATION: información sobre el condado.

ADMINISTRATION: recursos para arquitectura e Ingeniería.

CALENDARIO: indica la fecha en curso.

SELLO: confirma las órdenes y pasa al siguiente turno.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TÉCNICO:

DRACULA es un juego de WINDOWS para Windows 95/98 y no de MS-DOS ni versiones anteriores de Windows.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarlos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1. Haber instalado DirectX y tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2. Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 5542, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves, y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.



CD

DEMO JUGABLE

En la ficha de la demo encontrarás en el apartado **CARPETA** el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, y en **INSTALACIÓN** el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla.

SANITARIUM

Pentium-90, 16 MB RAM, SVGA, disco duro, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Direct X

CARPETA: SANITARI

INSTALACIÓN: SANITARI.EXE

Al arrancar, el programa te pedirá el nombre de una carpeta para descomprimir los archivos de instalación de la demo (por defecto C:\TEMP). Pulsa el botón **UZIP** y espera a que termine. Pulsa el botón **ACEPTAR** y el botón **CLOSE**. Ahora tendrás que abrir **MIPC** y la carpeta donde se hayan alojado los archivos (por defecto C:\TEMP). Ejecuta el archivo **SETUP.EXE** y sigue las instrucciones de pantalla. Podrás acceder a la demo desde el grupo de programas **ASC Games/Sanitarium**. Utiliza el ratón para moverte mientras mantienes pulsado el botón derecho del ratón. Con el izquierdo podrás interactuar con el entorno. (NOTA: los archivos descomprimidos en la carpeta C:\TEMP se pueden eliminar una vez terminada la instalación.)

CD

VIDEO

CIVILIZATION CALL TO POWER

Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB

CARPETA: CTP

EJECUCIÓN: INTRO.AVI

CD

UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta **UTIL** del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: REDIST/DIRECTX

INSTALACIÓN: DXSETUP.EXE

Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

INTEL INDEO

CARPETA: UTIL **INSTALACIÓN:** IV5PLAY.EXE

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE

INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER

INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE45SETUP.EXE (Windows 95)

QUICK TIME

CARPETA: QTIME

INSTALACIÓN: QTINSTAL.EXE (para versiones anteriores a Windows 95) o QT32INST.EXE (para Windows 95/98)

CD

TOP SECRETS Interactivos

GUÍAS COMPLETAS PARA ESCAPE: O.D.T. Y THE FEEBLE FILES

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta **TS138** del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono **TS1-38**. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción **Abrir del menú Archivo** en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.





Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de **3 JUEGOS "SHADOW WARRIOR"**

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



Computer Gaming World

Mi TOP 50...



1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste, 26 28037 Madrid

Nombre

Apellidos Edad

Dirección

Localidad C.P.

Provincia



ENCUESTA

Computer Gaming World



Todas las encuestas recibidas en nuestra redacción participarán en el sorteo de 1 IMPRESORA Lexmark CJ3200, Joysticks Microsoft SideWinder Precision Pro y los programas: International Rally Championship, Kiko World Football 98, Diablo, Fórmula 1 Racing Simulation, Magic: El Encuentro, Sampras Extreme Tennis, Pacific General, Conquest Earth, The White Label, Red Alert, MDK.

Para participar en esta promoción es imprescindible rellenar el cuestionario. Escribe con claridad tus Datos personales para evitar confusiones y remitenos la encuesta. (No se admite más de una por persona. Instrucciones en la página siguiente).

NOMBRE _____ APELLIDOS _____
 DOMICILIO _____ C. POSTAL _____
 POBLACIÓN _____ PROVINCIA _____
 SEXO _____ EDAD _____ PROFESIÓN _____ ESTADO CIVIL _____

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. La información recogida en este cuestionario es estrictamente confidencial y bajo ningún concepto se permitirá su difusión o consulta.

Seguidamente figuran una serie de preguntas agrupadas por epígrafes, rellénalas según tu criterio. Con tu ayuda pretendemos adaptar el contenido de nuestra revista a tus gustos, ofreciéndote una publicación de más calidad. **Agradecemos sinceramente tu colaboración**

LÍNEA DE DOBLEZ

1.-A continuación hay una serie de secciones de **Computer Gaming World**. Valora, para cada uno de ellas, el grado de interés que tienen para ti (0 Nada - 5 Muy interesante).

LEEME.BAT	0 1 2 3 4 5	1	CONCURSOS	0 1 2 3 4 5	6
ZONA ALFA	0 1 2 3 4 5	2	LISTA DE EXITOS	0 1 2 3 4 5	7
ZONA BETA	0 1 2 3 4 5	3	TOP SECRETS (trucos de juegos)	0 1 2 3 4 5	8
REPORTAJES	0 1 2 3 4 5	4	HARDWARE	0 1 2 3 4 5	9
REVIEWS	0 1 2 3 4 5	5			

2.-¿Te gustaría encontrar alguna sección que no hay en **Computer Gaming World**? Indica cuáles 10

3.-¿Cómo conociste **Computer Gaming World**?

- Recomendada por un amigo 11 Publicidad 12 En el quiosco 13 Otras formas 14

4.- Ordena los siguientes factores en función de la importancia (1º puesto más importante/5º puesto menos importante) que han tenido para comprar este ejemplar de **Computer Gaming World**.

	Este ejemplar, puesto	Anteriores ejemplares, puesto*
Calidad de los artículos	----- 15	----- 20
Demos jugables	----- 16	----- 21
Juego completo	----- 17	----- 22
Precio	----- 18	----- 23
Soluciones y trucos para juegos	----- 19	----- 24

* Sólo para los compradores habituales de **Computer Gaming World**: Ordena también la importancia de los mismos factores en la compra de los anteriores números de **Computer Gaming World**

LÍNEA DE DOBLEZ

5.-Valora en una escala de 0-5 el interés que tienes por los siguientes programas y si dispones de alguno:

	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	¿Dispones de alguno?
Aventuras	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	SI NO 33
Juegos de rol	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	SI NO 34
Simulación	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	SI NO 35
Estrategia	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	SI NO 36
Juegos de guerra	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	SI NO 37
Acción	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	SI NO 38
Deportes	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	SI NO 39
Educación	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	SI NO 40

6.-¿Con qué frecuencia lees / compras las siguientes revistas relacionadas con la informática?

	Soy suscriptor	Lector habitual (8 ó más números)	Leo con frecuencia (5 ó 7 números)	Leo de vez en cuando (3 ó 5 números)	Leo rara vez (1 ó 3 números)	No leo
31 Computer Gaming World	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32 OK PC GAMER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33 Game Over	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
34 Micromanía	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35 PC Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36 PC Juegos y Jugadores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APLICAR PEGAMENTO EN ESTA ZONA

7.- Ordena según tu preferencia (1^o puesto más gusta/5^o puesto menos gusta) los siguientes tipos de juegos.

	puesto		puesto		puesto
Arcade	----- 41	Deportes	----- 43	Simulación	----- 45
Aventuras	----- 42	Estrategia	----- 44		

8.- ¿Dispones en tu domicilio de estos artículos?

- Ordenador SI NO 46 386 486 Pentium Otros 47 CD-ROM SI NO 48
- Módem SI NO 49 Conexión Internet SI NO 50 ¿Utilizas la conexión para jugar? SI NO 51
- Tarjeta 3D SI NO 52 Memoria Ram 16 MB 32 MB 64 o más 53
- Sistema Operativo Windows 95 Windows 98 Otros 54

9.- ¿Qué día compraste este ejemplar de **Computer Gaming World**? 55

- Antes del 28 de Diciembre 29 de Diciembre 30 de Diciembre 31 de Diciembre
- 1 de Enero 2 de Enero 3 de Enero 4 de Enero 5 de Enero Después del 5 de Enero

PEGAR AQUI

LINEA DE DOBLEZ

10.- ¿Qué precio crees que sería el más razonable para **Computer Gaming World**, para las siguientes opciones?

- | | |
|--|-------------|
| | Precio |
| Opción 1 Revista sin el CD | ----- 56-58 |
| Opción 2 Revista + 1 CD (como los que incluye habitualmente Computer Gaming World , que contiene demos jugables y el juego completo) | ----- 59-61 |
| Opción 3 Revista + 1CD (incluyendo sólo demos jugables) | ----- 62-64 |
| Opción 4 Revista + 2 CD (incluyendo el juego completo y más demos jugables) | ----- 65-67 |

11.- ¿Cuál de las cuatro opciones anteriores te gusta más? (ten en cuenta el precio que has estimado en la pregunta anterior) 68

- Opción 1 Opción 2 Opción 3 Opción 4

12.- Habrá podido ver en las primeras páginas un nuevo logotipo de **Computer Gaming World**. ¿Cuál prefieres? 69

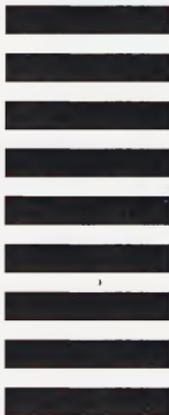
- El nuevo El anterior

BASES DE PARTICIPACION

PARA PARTICIPAR EN ESTA PROMOCION ES IMPRESCINDIBLE RELLENAR EL PRESENTE CUESTIONARIO. PODRAN PARTICIPAR TODOS LOS LECTORES DE **COMPUTER GAMING WORLD**. LA FECHA TOPE DE RECEPCION DE CUESTIONARIOS FINALIZA EL 15 DE FEBRERO DE 1999. SOLO SE ADMITIRA UN CUESTIONARIO POR PERSONA. LOS NOMBRES DE LOS GANADORES DE ESTA PROMOCION SERAN PUBLICADOS EN **COMPUTER GAMING WORLD**. Una vez contestado, recorta el cuestionario de la revista, plégalo en tres, haciendo coincidir las franjas de pegado y envíalo por correo (no necesita sello). **Agradecemos sinceramente tu colaboración.**

LINEA DE DOBLEZ

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización n° 9432
B.O.C. de 3-11-89



No necesita
sello.
A franquear
en destino.

Ref. Cuestionario
Editorial América Ibérica, S.A.
Apdo. 1050 FD.
28080 Madrid

RING



CONCURSO

Ring es una obra de arte inspirada en la ópera de Richard Wagner, El Anillo de los Nibelungos. Esta aventura gráfica lleva al jugador a conocer los hechos acontecidos en cada uno de los cuatro actos, con una representación visual formidable y una banda sonora insuperable, puesto que se trata de la música del propio Wagner. Arxel Tribe, creadores del juego, afirman que todo el mérito es del compositor, pero evidentemente han sido ellos quienes han hecho realidad la inspiración que una de las mejores óperas de todos los tiempos puede causar a cualquiera que la conozca.

Para que te sumerjas en tan fantástica obra y te dejes llevar por una música genial, Computer Gaming World y Friendware, con la colaboración de Cryo, te proponen este concurso. Hay un total de 25 lotes de premios repartidos de la siguiente manera:

23 LOTES COMPUESTOS POR:

- 1 CAMISETA DEL JUEGO +1 JUEGO RING
- 1 CD DE MÚSICA CON LOS MEJORES MOMENTOS DE LA ÓPERA

2 LOTES COMPUESTOS POR:

- 1 CAMISETA DEL JUEGO +1 JUEGO RING
- 1 CD DE MÚSICA CON LOS MEJORES MOMENTOS DE LA ÓPERA
- 1 ÓPERA COMPLETA EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS.

(En una edición de 14 CD's dirigida por Sir Georg Solti e interpretada por la Orquesta Filarmónica de Viena. Incluye una guía completa de la ópera).

Si quieres optar solamente a uno de los 23 primeros lotes, contesta en el cupón a la pregunta:

- 1- ¿Cómo se llama el investigador del futuro, protagonista del juego?

Si quieres conseguir uno de los dos primeros premios con la ópera completa, contesta además a estas tres preguntas (debes responder correctamente a las cuatro):

- 2- ¿En qué año y lugar se representó por primera vez la ópera completa, El Anillo de los Nibelungos?
- 3- ¿En qué película bélica se orquestaba un ataque de helicópteros al son de la Marcha de las Valkirias?
- 4- ¿Cómo se llaman las tres Damas del Rhin (Rhinemaiden)?

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Nombre		Edad	
Apellidos		C.F.	
Dirección		Teléfono ()	
Localidad			
Provincia			

Respuesta:

1.
2.
3.
4.

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original [NO se admiten fotocopias], dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBERICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26,
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Ring")

2.- De entre todos los cupones que se reciban sólo con la respuesta correcta a la primera pregunta que formulamos, se procederá a escoger 23, que conseguirán uno de los lotes de premios. A continuación se escogerán dos de entre aquellos que hayan contestado bien a las cuatro preguntas, que conseguirán uno de los segundos lotes de premios. Estos no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Febrero de 1999, tomando como referencia la fecha del matasello, que deberá ser como máximo del 17 de Febrero de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Febrero de 1999, publicándose el resultado en el número 40, correspondiente a Marzo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.



TOP 5 AVENTURA/ROL

1	The Curse of Monkey Island	Erbe
2	Blade Runner	Virgin
3	Diablo	Ubi Soft
4	Broken Sword 2	Virgin
5	Atlantis	Friendware

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Starcraft	Cendant
4	Theme Hospital	Electronic Arts
5	Warcraft II	Ubi Soft

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Quake II	Proein
3	Jedi Knight	Erbe
4	Heart of Darkness	Infogrames
5	Abe's Oddysee	N.S.C.

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 98	Electronic Arts
2	PC Fútbol 6.0	Dinamic
3	PC Fútbol 5.0	Dinamic
4	PC Basket 6.0	Dinamic
5	FIFA 97	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	IF-22	Friendware
3	Red Baron 2	Cendant
4	F-15	Electronic Arts
5	Israeli Air Force	Electronic Arts

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
3	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
4	Quake II	Proein	ACC.
5	Age of Empires	Microsoft	EST.
6	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
7	Blade Runner	Virgin	AV/R.
8	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
9	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
10	Starcraft	Cendant	EST.
11	Jedi Knight	Erbe	ACC.
12	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
13	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
14	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
15	Oddworld: Abe's Oddysee	Proein	ACC.
16	MDK	Virgin	ACC.
17	Unreal	New Soft. Center	ACC.
18	Tomb Raider	Proein	ACC.
19	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
20	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
21	Carmageddon	Infogrames	ACC.
22	Doom II	Erbe	ACC.
23	Riven	Electronic Arts	AV/R.
24	Atlantis	Friendware	AV/R.
25	Civilization II	Proein	EST.
26	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
27	Hexplore	Infogrames	AV/R.
28	Turok	New Soft. Center	ACC.
29	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
30	Pandemonium 2	Ubi Soft	ACC.
31	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
32	Constructor	New Soft. Center	EST.
33	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
34	Egipto	Friendware	AV/R.
35	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
36	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
37	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
38	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
39	Motorhead	Infogrames	ACC.
40	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
41	Quake	New Soft. Center	ACC.
42	Anno 1602	Infogrames	EST.
43	Worms 2	Proein	ACC.
44	PC Basket 6.0	Dinamic	DEP.
45	Redline Racer	Ubi Soft	ACC.
46	Broken Sword	Virgin	AV/R.
47	Tomb Raider III	Proein	ACC.
48	Urban Assault	Microsoft	EST.
49	Dune 2000	Electronic Arts	EST.
50	Final Fantasy VII	Proein	AV/R.

*Originales imprescindibles para tu colección.
El 16 de enero con EL MUNDO.*

La Colección de Videojuegos 199

La colección de videojuegos '99

EL MUNDO

dinamic
MULTIMEDIA



PC-COROM Windows™95 | 98

**Un criminal está
aterrorizando Londres.**

**Debes atraparlo a
toda costa... ¿o quizá
eres tú el asesino**

?

**Integramente
en castellano**



Scotland Yard

Atravesando la espesa niebla de Londres, un extraño avanza confundiendo entre las sombras, antes de desaparecer en la noche. Serás miembro del ilustre Scotland Yard. Se te ha asignado la búsqueda y captura por todo Londres del criminal que ha aterrorizado la ciudad. ¿O quizá eres tú el sospechoso? En ese caso, deberás evitar que te capturen los agentes que te persiguen, mientras realizas una malvada misión sin dejar pistas a tu paso.

- Una reconstrucción fiel del Londres Victoriano, incluyendo el centro de la ciudad, así como áreas menos conocidas. ¡199 zonas para investigar!
- Toma el papel de personajes como Dr. Jekyll y Mr. Hyde, Drácula, etc. Hay muchos famosos detectives y criminales donde elegir.
- Cada personaje tiene sus propias armas, objetos, movimientos, características y poderes especiales. Los criminales tienen sus propias misiones.
- Nunca dos partidas serán iguales.
- Entra en casas a robar, habla con gente (o róbalas), entra en tiendas a comprar... Muévete en taxi, en autobús o en metro.
- Compite contra el ordenador o contra tus amigos. Hasta 6 jugadores pueden participar en una búsqueda simultánea.



**France Telecom
Multimedia**

Distribuye: Friendware • Rafael Calvo, 18 • 28010 Madrid • Tel. 91 308 34 46

www.friendware-europe.com